#245 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

COD CHAMPIONSHIP 2014
TOPGAMERS VERDELEN $1 MILJOEN!

MARIO KART 8
IN DISCUSSIE MET EEN OUWE ZEIK-AAP

ALL OUT WAR
EEN SPEL DAT JE LEVEN ZAL VERANDEREN

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
THE BATMOBILE ROELEERT!

OCULUS RIFT VS SONY MORPHEUS
~~VIRTUAL~~ REALITY

Wolfenstein®
THE NEW ORDER

PLUS: THE ELDER SCROLLS ONLINE IS IMMENS • CHILD OF LIGHT IS PURE POËZIE • WOUTER EN TJEERD ZIJN BEKEERD TOT HET TITANFALL-EVANGELIE • GAMES VERZAMELEN IS NET ZO LEUK ALS ZE SPELEN • ALIE MAAKT HAAR DEBUUT MET HARDCORE MMO WILDSTAR • AGE OF WONDERS III: TOPGAME VAN NEDERLANDSE BODEM • SCHEUREN ALS EEN DEBIEL IN SMASH BANDITS • LUFTRAUSERS IS VERSLAVEND ALS AUTODROP • 12 GAMES IN OOK GESPEELD • RAVEN'S CRY IS EEN VETTE BRATWURST-RPG • THE CREW WORDT DE GROOTSTE RACEGAME OOIT • PURETRO VALT MET DE DEUR IN HUIS • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
MEI 2014
BP € 4,65




steelseries



Pag. 068

INHOUD

Willen we meer of minder games van Nederlandse makelij? Meer, natuurlijk! In dit nummer reviewen we er zelfs twee. Naast het zeer geslaagde Luftrausers van het Utrechtse Vlambeer, is ook Triumph Studios uit Delft weer back in business. En dat niet alleen; met Age of Wonders III leveren ze een van de beste PC-games van dit jaar af.


Pag. 022


Pag. 028


Pag. 066


Pag. 068



Pag. 070

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOI 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

SCHIET MIJ MAAR LEK



Het schietspellen-genre wordt de laatste jaren gedomineerd door Call of Duty en Battlefield, maar het lijkt erop dat er een kleine verschuiving gaande is. Titanfall heeft een meer dan solide indruk achtergelaten en wordt nog dagelijks op de redactie gespeeld. Tegelijkertijd mogen we binnenkort eindelijk weer eens onbehouwen los met een verhalende singleplayer shooter in de vorm van Wolfenstein: The New Order. Toch laat Call of Duty zich de kaas voorlopig niet van het brood eten. Tjeerd en ik vertoefden vijf dagen in Los Angeles voor de Call of Duty: Championship 2014 en de sfeer, professionaliteit en passie die er rond dit event hing, was niet minder dan indrukwekkend - of je nu van 't spelletje houdt of niet. Ondertussen heeft Sledgehammer voor het eerst háár nieuwe Call of Duty in de oven staan en volgens de laatste geruchten gaat deze game de CoD-scene flink opschudden.
En dan hebben we Destiny nog, de ambitieuze najaarsklapper die haar roots duidelijk in het shooter-genre heeft liggen.
Dus... knallen gaan we dit najaar sowieso (vergeet ik toch bijna Halo 5 te noemen) en ik ben heel benieuwd wie straks de meeste triggerhappy spelers aan zich weet te binden. ● *Jan*



IEMAND MOET HET DOEN

Sinds november werkt Alie als redactrice voor PU.nl, waarmee naar eigen zeggen een langgekoesterde droom in vervulling ging.
Vol enthousiasme (én skills) stortte ze zich tot nu toe op reviews, Nachtwachten en Let's Plays, maar dat ze al zo snel zou worden gevraagd om op een grote meerdaagse trip te gaan voor de PU, had Alie niet verwacht. Zelden hebben we dan ook iemand harder en enthousiaster "JA!!!!!!!!" horen schreeuwen, dan toen we haar vroegen om de MMO Wildstar in Californië te checken.
Heerlijk, die gretigheid, en weer eens wat anders dan het gebruikelijke 'iemand moet het doen' van die verwende PU-redacteurtjes.



Jan



Kreeg deze maand:

Spontaan van een mysterieuze fan een tasje Tommy Hilfiger kleding opgestuurd. Als hoofdredacteur moet je een beetje representatief voor de dag komen natuurlijk.

Wouter



Vloog deze maand:

In zo'n cropduster-achtig Cessna vliegtuigje! Mocht zelf sturen en alles! Landen dan weer niet, want als je dat in GTA V al lastig vindt, kan je het beter niet in het echt proberen...

Jurjen



Reisde deze maand:

Naar Londen voor Child of Light, m'n eerste trip van dit jaar. En tevens de eerste trip met mijn nieuwe paspoort, dat liefst tot 2024 geldig is. Dat er vele mogen volgen!

Ondertussen...

Samuel

Was deze maand:

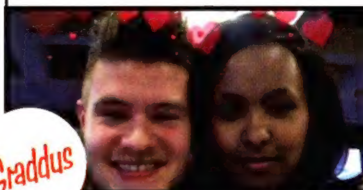
Eindelijk weer eens in de Efteling! Kon het niet laten om daar een speelgoedzwaardje te kopen en te doen alsof ik in een middeleeuws avontuur zat. Prachtdag.



Graddus

Had deze maand:

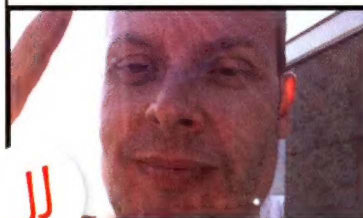
Alweer een halfjaar met mijn vriendin. Ja jongens, het lijkt erop dat ik haar eindelijk heb gevonden: een vrouw die snapt dat ik de hele dag moet gamen 'voor m'n werk'.



JJ

Zag deze maand:

Eindelijk weer eens een lensflare aan de hemel staan. En in tegenstelling tot al die nachtaanbidders op de redactie ben ik zoveel mogelijk op het strand. Als ze aan de vloedlijn een stopcontact hadden, verbleef ik er permanent.



Ed



Las zich deze maand:

Helemaal het schompes. Tijdens m'n jaarlijkse leesweekje gingen er zes dikke boeken doorheen. Bij elkaar ruim 1500 pagina's genieten!

Florian



Brak de afgelopen maand:

In tegenstelling tot een zekere andere baklap op de redactie, helemaal niks tijdens mijn skivakantie! Het is wel duidelijk wie hier de n00b is.

Tjeerd



Hanteerde deze maand:

Weer eens de camera. Met Jan was ik bij de Call of Duty Championship in LA en filmde een reportage over eSports. Mocht ik eindelijk weer eens ongegeneerd 'Cut! Cut! Cuuuut!' roepen.

Wordt vervolgd...





FLORIAN DAAGT ED UIT

Half maart was Florian op wintersport in het prachtige skigebied van Mayrhofen. Het toeval wilde dat drie weken later Ed en Tjeerd naar precies dezelfde plek in Oostenrijk gingen.
Nou vertelt onze eindbaas met grote regelmaat wat voor fantastische skiër hij in z'n jeugd was, en dat wilde Florian dan wel eens gecheckt hebben... door Ed uit te dagen de Harakiri afdaling met een hellingsgraad van 78% te bedwingen.
Hoewel Ed al twaalf jaar niet had geskied, nam hij vrijwel meteen na aankomst de skilift naar de beruchte afdaling (een van de steilste ter wereld), spuugde twee keer in z'n handschoenen en knalde, een compleet verbaasde Tjeerd achterlatend, als een speer naar beneden.
"Ach", schamperde onze eindredacteur eenmaal weer boven (waar Tjeerd nog steeds met open mond in de afgrond stond te staren) "78% stelt niks voor, dat drink ik bij m'n ontbijt."

WANNABEE VAN DE MAAND



Wat doen sporters die heel graag de top willen bereiken maar gewoon niet goed genoeg zijn? Die worden scheidsrechter. Zo ook JJ.
Hij was arbiter bij het NK FIFA 14 in Amsterdam en mocht daarom met de winnaar Tony Kok op de foto. Dichter bij de beker zal hij nooit komen...

SNIKKEL IN DE CHAMPAGNE



Ja, de heren hadden 't weer voor elkaar. Onderweg naar LA kregen zowel Tjeerd als Jan een upgrade naar business class. Dus was er champagne, zalm, een massagestoel... alleen een lapdance van een knappe stewardess ontbrak er nog aan. Jan was nog wel zo gedisciplineerd om een artikel te tikken (dat ie al lang ingeleverd had moeten hebben), maar Ed kon aan het overmatig gebruik van de woorden 'prachtig, sensationeel, fenomenaal, ongehoord, groots, weergaloos, onovertroffen en schitterend' afleiden dat het op 10.000 kilometer hoogte niet bij één glaasje champagne is gebleven...

VERBAASDE ZUIPSCHUIT

Hadden we vorige maand een foto waarop het leek alsof Tjeerd met twee handen een olifant bevredigde, bij dit plaatje kun je ook zo je vraagtekens zetten...
Oké, voor het allemaal té ranzig wordt; Graddus heeft hier een fles Raven's Cry rum aan z'n mond, waarbij het lijkt alsof de inhoud hem ten zeerste verbaast. Tja, wij zouden een fles van het merk Elephantcum dan ook nooit aan de mond zetten...



★ PU.NL:

KNALLEN IN HET KWADRAAT

Achter de schermen wordt druk gewerkt aan een uitbreiding van het PU.nl-team, want dat is hard nodig. De bezoekersaantallen groeien nog iedere maand en dus vinden we dat we die bezoekers ook steeds meer moeten kunnen bieden.
Er zijn al concrete plannen voor nieuwe rubrieken en de terugkeer van een oude, zeer populaire, maar daarover lees je snel meer op de site.
Ik heb nu al respect voor hoe hard die gasten van PU.nl knallen met z'n allen, maar als we straks op volle sterkte zijn, wordt het knallen in het kwadraat!





YO! POST!

brief van de maand

PU RECYCLING

Yo beste, PU gasten
Na mijn laatste verhuizing heb ik al mijn Power Unlimiteds verscheurd en weggegooid. Ja, je leest het goed! verscheurd en weggegooid. Het waren dikke stapels geworden, die alleen nog maar in de weg stonden (woorden van mijn vriendin) en eenmaal gelezen, deed ik er toch niks meer mee dan opstapelen.
De dag dat 'de oude PU's' geld waard worden, maak ik toch niet mee, dus leek het mij ook wel tijd om de boel weg te doen. Toch ging dit niet zo makkelijk als gepland....
Ik stond op het punt om ze weg te gooien maar, eenmaal in mijn handen, begon ik toch te bladeren. Ik keek voornamelijk naar covers en dacht aan het plezier dat ik aan sommige titels heb beleefd of de games die de hype niet hadden waargemaakt.
Om toch nog iets te bewaren, heb ik toen de inhoud eruit gescheurd en alleen de covers bewaard. Dit heb ik voor ongeveer een jaar gedaan.
Tijdens het sparen kreeg ik een idee om er iets leuks mee te doen. Ik heb ons oude tv meubel opgeknapt met covers van de PU waar ik de meeste plezier aan heb beleefd, geheel met zelfgemaakte kastdeur en originele Nintendo controllers als knoppen. Uiteindelijk ben ik erg tevreden met het resultaat en wil ik dit natuurlijk met jullie delen.
Bedankt PU !! voor alle toffe covers die deze kast hebben mogelijk gemaakt en ga zo door met jullie blad/site.
Groeten,
Richard Molanus

Mol...anus. *Gniffel*

VERDEBILISERING 2: OVEREXPANSIE



Geachte redactie,
U beloonde afgelopen maand mijn brief, nu reageer ik graag op uw antwoord. Het neigt namelijk naar algemeen relativisme: "de markt biedt ieder wat wils - wie zijn wij om de smaak van anderen te beoordelen?" Mijn punt was nu juist dat velen die vroeger zo wantrouwig stonden tegenover games, tegenwoordig de grootste meuk klakkeloos slikken. We dienen te kijken naar de onderliggende waarden. Jullie zetten GTST af tegen Breaking Bad. Die laatste serie is nu juist briljant wegens haar subtiliteiten. Zo toont één der laatste afleveringen Jesse werkend aan een houten bewaardoos. Vaste kijkers weten dat dit terugverwijst naar een jeugdherinnering die hij beschreef tijdens een therapiesessie. Dergelijke toespelingen tussen de verschillende delen maakten ooit Resident Evil sterk.
Series die wanhopig poogden de mainstream aan te boren - van Resident Evil 6 tot Supreme Commander 2 en C&C 4 - faalden erbarmelijk. Series die daarentegen terugkeerden naar hun wortels, zoals Starcraft II en Mortal Kombat, excelleerden.
In Resident Evil 6 stoof ik met een scooter tussen lawines door, schoot ik vanuit een vliegtuig met een boordgeweer en haalde ik vliegmachines neer met een helikopter. Ik had het allemaal al gedaan in Modern Warfare 2. Deze scènes alleen al zullen meer gekost hebben dan het ontwikkelen van het hele Resident Evil 2.
Vroeger doorzocht je archiefkasten bij schemerlicht, op zoek naar typemachines om te kunnen saven. Je moest het doen met een pistool, kruisboog en een kruidenmengseltje - je was doodsbang dat een zombie je voortijdig zou grijpen. Frustrerend? Soms, maar het werkte. Nu knal ik op motorrijdende mutanten en zombies in helikopters, en trek daarbij slechts een wenkbrauw op. De les? Net als beschavingen zullen ook series ten onder gaan aan exces en overexpansie. Excessen ontstaan wanneer men de balans verliest tussen nieuwe ideeën en de eigen wortels.
Hoogachtend,
Sid Lukkassen

Ho es effe! Je bent duidelijk een gevalletje Graddus 'Vroeger was alles beter' van der Meulen. We raden je aan om je aan te melden bij zijn zelfhulpgroep, via pu.nl/VroegerWasAllesBeter. Sterkte!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



GAMEJOURNO?

Dag mensen van de PU,
Jullie hebben de volgende vraag waarschijnlijk al ontelbare keren gehoord.
'Hoe wordt je gamejournalist?'
Ik hoop snel van jullie te horen.
Met vr.gr.
Mark Muis

Dat is een goede vraag! En nee, wij horen dit helemaal niet vaak, meestal vragen mensen zich af hoe ze bij PU aan het werk kunnen komen. Dat zijn twee TOTAAL verschillende dingen. Want hoewel veel van ons (journalistiek) gestudeerd hebben, beschouwt maar een handvol zichzelf als zijnde 'gamejournalist'.
Maar goed, als je gamejournalist wil worden, moet je de volgende stappen volgen:
Schrijf 'Hoe wordt je gamejournalist?' als 'Hoe word je gamejournalist?'.
Stel de vraag aan iemand die z'n best zal doen om een antwoord te verzinnen.
Volg de instructies op.
Voel je zoveel jaar later grondig in deen anusch genoomen.
Nee, effe serieus. We kunnen wel een 'Google Map naar Succes' voor je tekenen, maar die zou dan voor negentig procent uit bullshit en voor tien procent uit speculatie bestaan.
Als je bij ons kans wil maken op wat schrijfwerk, raden we je aan braaf een HBO- of WO-opleiding te volgen, als je dan stage moet lopen ons een brief te sturen, hopen dat wij dan net een stagiair nodig hebben en dat Wouter je uitkiest. Als je dan een volslagen debiel bent die exorbitant veel tijd verspild heeft aan gamen en handig met woorden kan jongleren, dan heb je een heel kleine kans dat je mag blijven hangen als PU.nl freelancer. De kans is nóg miniemer dat je doorstroomt naar de functie van PU redacteur.
Moraal van het verhaal: zorg dat je iets nuttigs kunt behalve gamen.



Begonnen als stagiair en nooit een vak geleerd.

★★★★ ASOCIALE MEDIA ★★★★

Virtual reality is opeens overal! Wat zeggen jullie: Project Morpheus, Facebook Rift of geen interesse?

facebook

Stefan Elgersma
Denk dat Oculus het gaat winnen. De overname van Facebook geeft een boost aan een project wat eigenlijk al op de goede weg was. Ik denk dat de gamewereld er klaar voor is, en dat Oculus hun headset voor een schappelijk prijs op de markt zal brengen.

Lars Anvelink
Ik kijk wel door m'n eigen bril. Dan zijn de graphics beter.

Jan Veen
Ik wil vooral een werkende versie waar ik als brildrager ook wat aan heb.

Roy Retroking
Wat het grootste probleem is voor de ontwikkelaars is dat de games nooit van hetzelfde kaliber zullen zijn als wat we nu gewend zijn. Je wordt er namelijk kotsmisselijk van.

Remco Huijsen
Fuck die dingen: wij willen de Virtual Boy 2!

twitter

@BasvanDun
Ik heb niet voor niets zoveel geld betaald voor mijn grote HDTV, blijf m'n games daar wel op spelen als het even kan.

@skb_9
Geen interesse. Het zal net als de Move en Kinect worden. Een leuk hebbedingetje met matige ondersteuning.

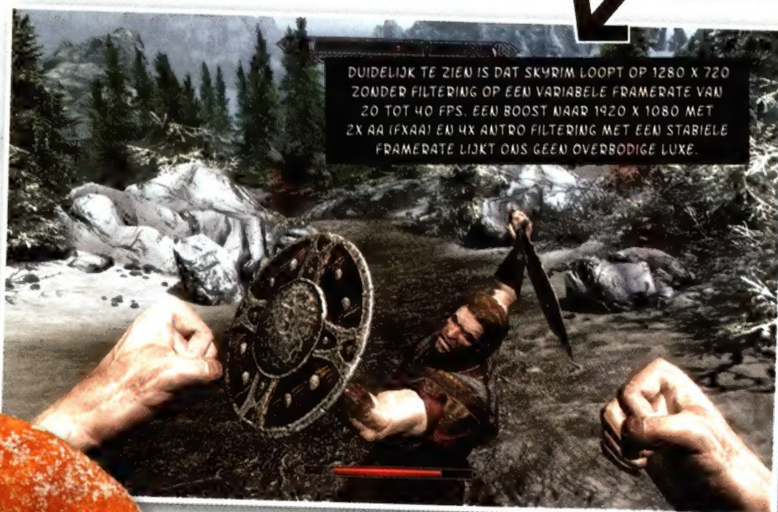
@DVD_98
Sony, ik hoef niet gepoked te worden tijdens het gamen...

@Richard_Lit
Dat zien we wel wanneer ik ze zelf kan vergelijken!

Jullie mening in een taart



1920 X 720 AA (FXAA) ANTRO FILTERING WTF



DUIDELIJK TE ZIEN IS DAT SKYRIM LOOPT OP 1280 X 720 ZONDER FILTERING OP EEN VARIABELE FRAMERATE VAN 20 TOT 40 FPS. EEN BOOST NAAR 1920 X 1080 MET 2X AA (FXAA) EN 4X ANTRO FILTERING MET EEN STABIELE FRAMERATE LIJKT ONS GEEN OVERBODIGE LUXE.

Redactieleden PU,
Ik heb sinds het begin een Xbox 360 en met name met RPG's heb ik altijd de laadtijden gehekeld. Voor de singleplayer titels heb ik een 360 rgh laten modden. Uiteraard heb ik alle titels origineel, maar op deze console draait alles vanaf een 7200 rpm schijf. Dit even als inleiding.
Ik ben als gamer liefhebber van de speelbaarheid van de console maar ook van de graphics op de PC. Daar met cross-platform titels vaak zelf 'getinkered' kan worden heb ik Skyrim op de 360 gebruikt om de echte capaciteit te testen. Ik was er al snel achter dat Skyrim op 1280 x 720 loopt zonder filtering op een variabele framerate van 20 tot 40 fps. Ik heb de game zover gekregen om in 1920 x 1080 met 2x aa (fxaa) en 4x antro filtering een stabiele framerate op mijn scherm te toveren. En een wereld van verschil dat het is; niet normaal.
Ik ben nu nog zoekende naar een stabiele framerate met vsync zodat alles echt vlak loopt met een zo hoog mogelijke framerate. Nu ik dit bemerkte dat de titel origineel letterlijk op de helft van zijn kunnen draait. Dit wekte bij mij het vermoeden dat dit bij andere titels ook zo zou zijn.
Mijn vraag; wat is hiervan de reden? Ik heb wel gemerkt dat de PS3 bij de eerder genoemde settings 'verzuipt', veel te zwaar voor het ding. Zou het zijn om de kwaliteit wat op een gelijk niveau te houden? Ik ben erg benieuw naar uw idee hierbij.
Groet,
J.L. Swart

We denken van wel. Toch?

Power Spy

● Eindelijk is het dan zover; de Xbox One komt in september naar de Benelux.

● Slechts een jaar na de launch.

● Kun je dan nog spreken van mosterd na de maaltijd? Die maaltijd is immers al lang vergaan...

● Gelukkig dat Microsoft wel zo netjes was om alle echt goede exclusieve games pas komend najaar uit te brengen.

● Vroeger was een jaar 'vertraging' echter heel normaal. Consoles kwamen steevast eerst in Japan uit, een half jaar later in de VS en daarna pas in Europa.

● En het lullige is dat juist Microsoft dit stramien als eerste doorbrak met de Xbox.

● Ter ere van de nieuwe Diablo-add-on Reaper of Souls had Blizzard een geinig borreltje opgetuigd voor de pers met nogal opmerkelijke hapjes.

● Zo ging Jan bijna over zijn nek van een melkchocoladecakeje met een licht geroosterde sprinkhaan erop.

● Jan houdt namelijk niet van melkchocolade.

● Zowel Sony als Microsoft komen met een Virtual Reality-antwoord op de Oculus Rift.

● Sony liet z'n prototype zelfs al zien op de afgelopen Game Developers Conference in San Francisco.

● Of het tof wordt en werkt weten we nog niet, daarvoor moeten we dat ding eerst eens op onze kop hebben.

● Maar we hebben voor volgend carnaval in ieder geval al een mooi kostuum klaar liggen.

● Op eighties disco parties gaat de VR-set ook zeker scoren.

● Florian schreef een mooi verhaal elders in deze PU over de virtual hype.

● De Powerspy had na afloop echter maar één vraag: houdt Florian wel of niet die eeuwige pet op z'n knar als hij die Oculus Rift op gaat zetten?

OPNIEUWS

Bedrog ontdekt

LOL-speler doet zelfmoordpoging

De Koreaanse League of Legends progamer Promise sprong onlangs van een flatgebouw nadat bekend was geworden dat zijn team, AHQ, wedstrijden bewust had verloren.

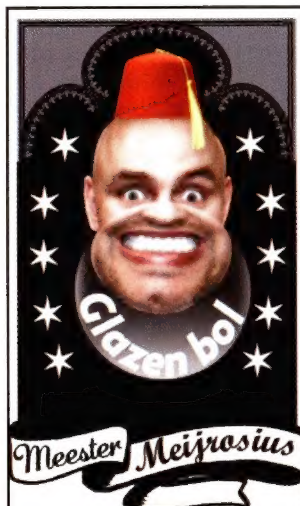
door: JJ
twitter.com/GKJJ

De spelers van het AHQ-team belazerden de boel door te gokken op het verlies van hun eigen wedstrijden en vervolgens verloren ze die matches ook. Na enige tijd liepen ze echter tegen de lamp.

Promise schreef in zijn afscheidsbrief dat hij excuses aanbood voor de fraude en dat het in het hiernamaals niet meer zou gebeuren.

De sprong van Promise lijkt overdreven (het is maar een spelletje, toch...) maar in Azië is de persoonlijke eer een groot goed. Als je die eer schendt, word je min of meer een paria in de gemeenschap. Het zit er dus dun in dat Promise er blij mee is dat ie z'n sprong overleefde en inmiddels uit z'n coma is ontwaakt.





Aparte, aan 'Unity' gelinkte, Assassin's Creed voor last-gen

De Glazen Bol is best een beetje trots over het feit dat hij wederom spot on zat met de voorspelling dat de nieuwe AC terug naar zijn roots zou gaan.

We weten inmiddels dat Assassin's Creed: Unity Parijs als decor heeft en de Franse Revolutie als thema. Een logische fit, en ik denk dat veel trouwe fans van de serie blij zijn dat Ubisoft terugkeert naar een grote stad als speeltuin, vergelijkbaar met Rome in AC: Brotherhood.

Dat Unity 'alleen' naar PC, PS4 en X1 komt, is geen reden voor paniek voor de last-gen bezitters; er verschijnt namelijk nog een tweede AC, speciaal voor die platformen. Dat zal geen radicaal ander spel worden, maar eentje die gelinkt is aan Unity. Althans, dat voorspelt de Glazen Bol. Sterker, mijn bolleke verwacht zelfs dat de PS3- en de PS4-versie onderling uitwisselbare content zullen hebben, gezien de openlijke vrijage tussen Sony en Ubisoft.



Loos gelul

The Last Guardian bestaat nog

Sony heeft onlangs laten weten dat The Last Guardian nog steeds bestaat. En dus is er weer hoop op het verschijnen van de game op de E3. Of toch niet...



door: JJ
twitter.com/GKJJ

Ik vind dat publishers de laatste tijd ietwat te veel loos lullen. Ik bedoel, wat moeten we met de uitspraak dat die game nog zou bestaan? Een uitspraak die bovendien in het verleden al vaker is gedaan en nooit werd onderbouwd met bewijs in de vorm van beeld of gameplay. Dan zeg je nu dus feitelijk (wederom) niks.

Tip: hou gewoon je waffel over TLG en laat het spel opeens opduiken op de E3. Hype gegarandeerd...

Wreed

Dragonball Z(ooi)

Leuk, al die posters en kartonnen borden van gamecharacters in onze winkels, maar in Japan pakken ze het allemaal een stukkie wreder aan.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Kijk toch eens naar deze 'straatversiering' bij een Japanse gameshop ter ere van de lancering van de nieuwe Dragonball Z. Dat zouden we graag in de Amsterdamse Kalverstraat of de Rotterdamse Koopgoot willen zien. Al was het alleen al omdat er dan niemand meer die trieste winkelstraten in kan.





twitter.com/GKJJ

Publishers spelen voor Pinokkio

Goede en daadkrachtige PR is een belangrijk wapen om een game succesvol te maken... maar je moet 't natuurlijk niet overdrijven. Dat is vandaag de dag met al die sociale media niet alleen dom, maar ook nog eens dodelijk voor je product. En toch zie je heel wat publishers in hun pogingen hun game in de vaart der volkeren op te stoten, volledig de plank misslaan.

Ik zal een paar voorbeelden geven.

EA geeft aan dat Battlefield 4 online gaming een enorme kwaliteitsboost zal geven. Nou, dat hebben we gezien. Respawn verzekert iedereen dat het rond launch helemaal goed gaat met hun servers. Nou, dat hebben we gezien. Sony en Guerrilla scheppen op over de grafische kracht van de PS4 en de MP van Killzone. Niet de volle 1080 dus.

En wat belooft Ubi ons met Watch_Dogs: een kleine vijftig uur verhaal en meer dan honderd uur gameplay. Maar



wat is verhaal? Duizend dialogen van inwisselbare CPU's op straat of echt bijna vijftig uur pure verhaallijn? Hebben we het over duizend verschillende stoplichten die je aan en uit kunt zetten of echt honderd uren unieke gameplay? Het verschil doet er nogal toe.

Ik snap dat publishers harde PR moeten bedrijven in een tijd waarin het aantal verkochte games terugloopt en hoge budgetten moeten worden terugverdiend. Maar ze moeten ook beseffen dat in een tijd waarin een valse belofte via sociale media als Twitter en Facebook binnen een minuut is aangetoond, je flink op je bek kunt gaan met dit soort zaken.

EA kan wel roepen dat de Battlefield-franchise geen schade heeft opgelopen door bug-gate, maar reken maar dat als BF5 dit jaar nog was uitgekomen ze het lastig hadden gehad.

Ook Ubisoft speelt dus gevaarlijk spel rond een game die extreem gehyped is. Of die hype terecht is, dat kunnen alleen wij en jullie bepalen. Dus laat de game voor zichzelf spreken en doe geen rare beloftes. Als Watch_Dogs straks twintig uur verhaal en vijftig uur gameplay brengt, zouden we het wel tof gevonden hebben. Alleen nu niet meer...

Vijf suggesties

Prequels zijn het nieuwe zwart

Op het moment van schrijven is het nog steeds de vraag of er een prequel komt op de sequel Borderlands 2, die daarmee het gat tussen deel 1 en 2 moet dichten. Of 't uiteindelijk doorgaat of niet: wij weten nog wel vijf games waar we graag een prequel van zouden zien.



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1) The Last of Us: Outbreak - Leuk, die DLC maar hoe is de infectie nu echt ontstaan en wat heeft er toe geleid dat het virus massaal uitbrak?

2) Command & Conquer: Origin - Helemaal terug naar de oorsprong. Hoe zijn de GDI en de NOD ontstaan? Wanneer kwam de eerste Tiberium op aarde? Oh, the endless possibilities!

3) Uncharted: The Sully Years - Speel met een jonge Sully, beleef zijn avonturen en rook sigaren. Heel veel sigaren.

4) Conkers Bad Fur Day - Hoe een lieve, snoezige eekhoorn opeens gaat zuipen, roken en schelden (zie screen). Waar ging het mis?

5) Medal of Honor: De First Great War - Een epische, filmische, rauwe, smerige first-person shooter die zich helemaal afspeelt ten tijde van de Eerste Wereldoorlog. Wordt zeker een hit. Doe het, EA, doe het!

Zuckerberg jat ons speeltje

Facebook koopt Oculus Rift

Hét grote, mogelijk baanbrekende indie-kickstartersucces voor hardcore gamers van deze jaren is toch wel de Oculus Rift. En dus is het een beetje wrang dat de allesverslindende Moloch Facebook dit project onlangs heeft gekocht. Dat ding was van óns, Zuckerberg!



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Gezien het feit dat Facebook twee miljard dollar voor de overname van Oculus Rift heeft betaald (het manneke dat de Oculus Rift heeft gemaakt heette trouwens ook vóór die overname al Palmer LUCKEY, hij zou nu kunnen overwegen om BASTARD aan die naam toe te voegen), zullen de Facebook-mensen ongetwijfeld de oorspronkelijke bedoelingen en ondersteunde games in hùn Oculus Rift-plannen meenemen. Als je een kip met gouden eieren hebt gekocht, is het immers niet slim het beest meteen de strot door te snijden.

Het griezelige schuilt 'm vooral in het feit dat Zuckerberg zegt dat hij dingen aan de oorspronkelijke opzet van Oculus Rift wil toévoegen. "Dit is echt een nieuw communicatieplatform dat je onbegrensd ruimten en ervaringen laat delen met de mensen in je leven", aldus Zuckerberg.

Mmm... Verschijnt oma's Facebook-update over de problemen met haar incontentieslips straks in de virtuele muren van horrorspel Alone? Het zou wel mooie schrikmomenten kunnen opleveren.

Power Spy

- Peter Molyneux heeft zich opnieuw geëxcuseerd voor een van zijn games. Ditmaal ging het om zijn nieuwe God-game Godus, waarvan de eerste mobiele versie op zijn zachtst gezegd nogal buggy was.
- Volgens Peter was dat zijn fout en zal het bij de tweede versie niet meer voorkomen.
- Misschien is die Meneer Molyneux, die zich na elke game excuseert dat het niet was wat hij gehoopt en voorspeld had, gewoon niet zo'n goede developer...
- De commerciële baas van EA zegt zeker te weten dat de Battlefield-reeks geen enkele, maar dan ook geen enkele schade heeft opgelopen van de vele bugs bij launch.
- Is een beetje als Wilders die roept dat zijn 'Marokkanen-uitspraak' tot geen enkele ophef leidde.
- Of Van Gaal die zegt dat de blessure van Strootman helemaal niet erg is voor Oranje.
- Over blessures gesproken; als het zo doorgaat, gaat EA straks weinig World Cup games in Nederland verkopen.
- Gelukkig kun je de blessures in de game uitzetten, voordat Robben weer over een grasspriet struikelt.
- Voor de Belgen wordt het dan eindelijk een keer een interessante WC-editie van FIFA.
- Als ze tenminste begrijpen dat ze er een nieuwe game voor moeten halen en niet als een malle FIFA 14 gaan doorzoeken voor extra content.
- Om nog even op Battlefield terug te komen. DICE heeft de DLC voor Battlefield 4, Naval Strike, uitgesteld.
- Er zouden nog te veel foutjes in de game zitten.
- Een vreemde move, volgens de Powerspy. Want waarom uitstellen? EA weet toch dat bugs de game niet schaden...
- En een onspeelbare game helpt ook nog eens in de strijd tegen game-verslaving. Iedereen blij!

Power Spy

● Volgens sommigen op internet kon je Metal Gear: Solid Ground Zeroes binnen tien minuten uitspelen.

● Dat is sneller dan de gemiddelde duur van de seks die de PU-redacteuren thuis hebben.

● Nee, niet bij elkaar opgeteld.

● Overigens waren die tien minuten wel tien heel vette minuten.

● En dan hebben we het wel weer over de game...

OPNIEUWS

● De grote stunt van de afgelopen maand was de aanschaf van Oculus Rift door Facebook voor een slordige twee miljard dollar.

● Krijgen we nu straks al die tergende kinderfoto's op Facebook in 3D op ons af geslingerd?

● Het gaat niet bepaald lekker met de PlayStation 4-exclusive Driveclub. De een na de andere werknemer loopt bij de developer weg of wordt ontslagen.

● Vind je het gek dat die racer de finish nog steeds niet gehaald heeft.

● Bethesda doet precies het omgekeerde, zij hebben de Europese releasedatum van Wolfenstein: The New Order een paar dagen naar voren geschoven (van 23 naar 20 mei) zodat de hele wereld tegelijk nazi's kan knallen.

● Had Microsoft dat nou ook maar gedaan met de Xbox One, had ons een hoop gezeik bespaard.

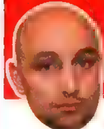
● De game Luftrausers van de Hollandse indie-koning Vlambeer heeft in twee dagen de productiekosten terug verdiend. De productietijd bedroeg 2,5 jaar.

● Normaal zijn het alleen games als GTA en Call of Duty die dit soort statements kunnen maken.

● Waarbij wel moet worden aangetekend dat de productiekosten van GTA en CoD hoger liggen dan die van Luftrausers.

● Een ietsepietsie maar...

● Vanwege een hardnekkige rugblessure mag JJ nog steeds maar één uurtje per dag 'hardcore' gamen. »



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Het tussenjaar 2014



Met het uitstel van The Witcher 3 (zie screen), het gegeven dat MGS V: The Phantom Pain pas in 2015 komt en de relatieve stilte aan het game-front in het algemeen, kun je stellen dat 2014 langzamerhand een overgangsjaar aan het worden is.

Eigenlijk is dat ook niet zo vreemd. De next-gens moeten hun publiek nog vinden en kampen bovendien met ernstige tekorten qua hardware en absolute must-have games.

Voorzichtig zien we nu wat games opduiken die alleen voor PC en next-gens zijn ontwikkeld (de nieuwe Batman, AC: Unity) maar er komen dit jaar nog heel veel games uit voor zowel de oude als nieuwe consoles tegelijk. Dat maakt 2014 duidelijk een overgangsjaar. De grote klappers zullen pas in 2015 komen.

Als we de recente geschiedenis een beetje bekijken, dan hoeven we dit jaar geen al te grote verrassingen meer te verwachten. Het meeste dat dit jaar uitkomt, is al (officieus) bekend (een nieuwe CoD, een nieuwe FIFA etc.). Mass Effect 4 gaat ook pas ver in 2015 verschijnen en ik moet nog maar zien of de nieuwe Dragon Age dit jaar in de winkels zal liggen.

En ergens ben ik er zelfs nog niet helemaal gerust op dat Destiny het najaar gaat halen. Je zou denken dat Activision en Bungie niet meer terug kunnen, maar er knaagt iets… iets dat me niet lekker zit. Hopelijk zit ik er in dit specifieke geval naast, maar sowieso heb ik mijn Glazen Bol niet nodig om te voorspellen dat 2014 niet de boeken in zal gaan als het beste game-jaar in de geschiedenis.

Game Developers Conference

'Nerd Heaven' biedt weinig opzienbarends

De Game Developers Conference (GDC) is een beurs waar het vooral om developers draait. Wat zijn de nieuwe technieken, wat zijn de trends, etc. Geen grote stands, boothbabes en goodies, maar seminars en kraampjes waar kleine partijen nieuwe games en engines tonen. Nerd Heaven dus.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Omdat de GDC elk jaar weer groeit, de publisher met z'n prmaffia minder sterk aanwezig is dan op de E3 en developers snel en graag dronken worden, komt er jaar na jaar meer nieuws uit San Francisco. Immers, developers maken de games, niet de mannen in hun strakke pakken. En dus hadden we ook dit jaar hoop op veel moois, maar dat viel toch een beetje tegen.



Oké, de hype rond Virtual Reality (zie ook elders in dit nummer) viel niet te negeren en de VR-set van Sony was likkebaardend mooi, maar voor de rest moesten we ons vergrootglas uit de achterzak halen om nog wat noemenswaardige dingen te spotten…

● Microsoft houdt van Indies en kondigt de komst van 25 nieuwe titels aan. Leuk, maar hier gaan ze de oorlog met de PS4 niet mee winnen. De grote games komen dus (hopelijk) naar de E3.

● De GDC werd overstroomd met Steam Machines. Of het een succes wordt komend najaar weten we niet (we hebben er zelf nog niet aan mogen zitten), maar bij de media was het concept van Valve red hot.

● Epic vertelde met een nieuwe game bezig te zijn (naast Fortnite). De demo was cool, maar blies ons nog niet van de sokken. Wachten op de E3 dus. De game gaat volgens ons op zeker multiplatform zijn.

● Vooraf werd er vooral gehoopt op de komst van de console van Amazon. Veel meer dan foto's van een spuuglelijke controller leverde de GDC echter niet op. De strakke pakken van Amazon waren in de hotels rondom de GDC echter druk bezig talent van studio's te scouten, zo werd bijvoorbeeld een big shot achter Gears of War ingelijfd. Mogelijk gaat Amazon dus ook zelf games maken. We vermoeden dat op de E3 de console z'n première gaat beleven.

● Er schijnt een nieuwe Rollercoaster Tycoon te komen en het wordt een... MMO.

Bouw je eigen Titan

door: Jan
twitter.com/janmeijroos

Een medewerker van EB Games Melbourne was lekker creatief met Xbox One dozen. Hij bouwde zijn eigen Titan uit Titanfall van het karton.

We zijn trouwens benieuwd wat er met de inhoud van diezelfde dozen is gebeurd. Wij in Nederland hebben er in ieder geval niks van gezien.



"Schrijf Nintendo niet af. De Wii U is niet super sexy, maar de makers zijn super slim."



Peter Molyneux doet weer eens lekker vaag

Figurine met 6000 swarovski kristallen

PU & Bandai Namco steunen Opkikker

Bieden maar!

De JoJo's Bizarre Adventure-vechtspellen zijn in Japan minstens zo populair als zeewierkoekjes en gedragen tienerslipjes. Zeer binnenkort komt de nieuwste JoJo-hit ook naar Europa, wat door Bandai Namco en Power Unlimited op even edele als emotionerende wijze wordt ondersteund.

De nieuwste JoJo-fightergame heet JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle, bundelt veertig personages uit alle acht verhaallijnen, kreeg van 'de Japanse PU' Famitsu een perfecte score van 40/40 toebedeeld en wordt drie dagen na het verschijnen van deze PU ook in Europa gelanceerd.

Om deze release te vieren, heeft Bandai Namco samen met Power Unlimited een behoorlijk spectaculaire veiling opgezet. De opbrengst van deze veiling gaat niet naar de ontwikkeling van Dark Souls 3 of de hottub die Jan Meijroos in zijn tuin wil laten bouwen, maar naar een nóg beter doel: Stichting Opkikker. Die organiseren namelijk leuke dagen voor gezinnen met langdurig zieke kinderen, en dat kost geld. Snif. Snotter. Maar goed, laten we eens kijken wat er nou eigenlijk geveild wordt:



What the fuck this is? Een exclusieve Swarovski-figurine! Versierd met maar liefst 6000 Swarovski-kristallen! We hebben ze nageteld! Winkelwaarde 2.500 euro, alleen in geen winkel te koop! Maar wel via de veiling die we samen met Bandai Namco hebben opgezet.

Kijk, zo krijgen we de boel wel opgekikkerd.

Mocht je naast een vette bankrekening ook interesse hebben in de 'Exquisite Edition' van JoJo's Bizarre Adventure, die behalve de PS3-versie van de game dus dit ultieme edelbeeld van 17 x 18 x 11 cm bevat, dan kun je naar PU.nl of direct naar Marktplaats gaan om aan de veiling deel te nemen.

Er bestaan slechts zes van deze ultrazeldzame beeldjes in Europa, dus eigenlijk loopt de waarde al op zodra je het beeld hebt gekocht: een betere investering zul je niet snel vinden. Hoewel zo'n hottub in de tuin toch ook best fijn schijnt te zijn.

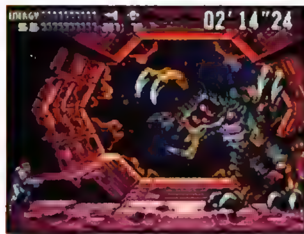
Tijdvullers

GBA-games op je Wii U

Ben je als Wii U-bezitter géén graphics whore maar wél op zoek naar wat leuks om de tijd tot Mario Kart 8 mee te vullen? Misschien heb je dan wat aan het feit dat Nintendo onlangs wat oude GBA-titels naar de Virtual Console van Wii U heeft gebracht.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nee, ik zal niet meer zeuren over het feit dat Nintendo te veel op oude glorie teert en nodig eens met wat nieuws voor de Wii U moet komen (ook al is dat een waarheid als een koe, die met deze releases nog eens wordt bevestigd). Want eigenlijk is het best cool dat enkele van de beste games uit het GBA-tijdperk (2001 - 2007, de tijd dat we euro's nog



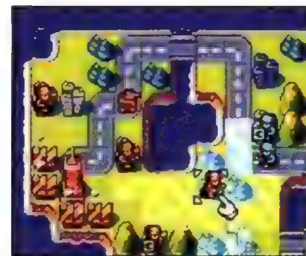
terugrekenden naar guldens en de hitlijsten werden gedomineerd door Eminem en Britney Spears) op de Wii U een nieuw leven krijgen. Zeker als je zo'n game nog niet kent, haal je voor zeven euro een hoop speelplezier in huis.

Metroid Fusion is bijvoorbeeld een van de beste actie-



platformers ooit gemaakt, Advance Wars doet niet onder voor X-COM en Fire Emblem op het gebied van turn-based strategy, en Golden Sun is een origineel RPG-avontuur dat liefhebbers van Final Fantasy en Zelda zeker eens gespeeld moeten hebben.

Hopelijk gooit Nintendo binnenkort de Wii U Virtual



Console tevens open voor andere uitgevers, want óók games als Castlevania: Aria of Sorrow en Kingdom Hearts: Chain of Memories verdienen het om beschikbaar te zijn voor de Wii U-speler. De verveelde Wii U-speler. De Wii U-speler die zich afvraagt wanneer er nou eens werkelijk nieuwe games van het kaliber Metroid, Advance Wars en Golden Sun naar dat systeem komen. De Wii U-gamer die… o nee, sorry, ik zou niet meer zeuren.

"We waren in gesprek over een versie van Minecraft voor de Oculus Rift. Die deal heb ik net gecanceled. Facebook creeps me out."



Minecraft-maker Markus Persson reageerde niet echt enthousiast toen Facebook de Oculus Rift opkocht.

Power Spy

- Casual gamen op de telefoon of tablet mag hij nog wel, en dus is JJ inmiddels tot de top van de Wordfeud-spelers doorgedrongen.
- Iets wat volgens Ed een groot wonder is, gezien de vele spelfouten die JJ in zijn teksten maakt.
- Commercieel gezien heeft JJ echter niks aan zijn Wordfeud-skils. Er is geen WK waar geld te verdienen valt en Jan wil nog steeds geen zes pagina coverview over de nieuwe Wordfeud patch toestaan.
- De nieuwe Assassin's Creed speelt zich dus af in Parijs.
- Dit tot grote onvrede van Jan, de vaste redacteur voor alles wat met Assassin's Creed te maken heeft, omdat trips naar Parijs altijd met de trein gaan.
- Er is echter nog hoop, want er schijnt een tweede AC in de maak te zijn, en daarvan is de locatie nog niet gelekt.
- Jan opteert voor Nieuw Zeeland. Hij heeft geen idee of dat een coole locatie is voor de game, maar de giga afstand naar dit land compenseert in KLM-punten in ieder geval de gemiste vluchten naar Frankrijk.
- De gecancelde game van Volition (bekend van o.a. Saints Row) was een Western die zich afspeelde in een post-apocalyptische wereld.
- Vind je het gek dat de titel stop is gezet.
- De makers van InFamous: Second Son maakten nog voor de launch bekend dat in de week na de launch meteen vijf nieuwe missies gratis downloadable zouden zijn.
- Vroeger zaten die missies gewoon in de game zelf.
- Onlangs slaagde een jongeman in de VS erin Dark Souls 2 in acht uur uit te spelen… zonder daarbij ook maar één keer dood te gaan.
- Sam overweegt een aanklacht tegen de gast in te dienen vanwege aantasting van de persoonlijke eer.
- Sam vindt minder dan acht keer dood gaan in één uur al insane genoeg.

WOLFENS
THE NEW O

Jan & Wouter

GRILLEN GRIJNZEND GRUWELIJKE GERMANEN

TEIN
RDER

Ik heb een lichte aversie tegen Duitsland, te wijten aan een jeugd vol Duits nagesynchroniseerde westerns en schlager-muziek, terwijl twee fietsen van Jan z'n opa in WO II door de moffen zijn gestolen. Een gelegenheidsduo voor een uitgebreide hands-on met Wolfenstein: The New Order was dan ook snel geboren. Eins, zwei, schiessen!

Wolfenstein: The New Order is nog maar een klein maandje van ons verwijderd en de timing voor deze old skool shooter in een now skool jasje lijkt wel bijna perfect. We hebben al heel lang geen rauw, verhalend singleplayer schietspel meer gezien, en als je dan ook nog Nazi's over de kling mag jagen, wat kan er dan misgaan?

Genoeg, zo illustreerde voorganger Wolfenstein uit 2009 pijnlijk duidelijk. Die rammelende shooter zorgde er bijna voor dat de Wolfenstein-franchise van id Software tot een vroegtijdig einde kwam.

Hongerig, maar met een gezonde dosis scepsis begonnen Jan en Wouter dan ook aan hun Duitse strooptocht. Wat bleek, tot hun grote verrassing gaat het vertrouwde lompe, rechttoe-rechtaan schietwerk zowaar hand in hand met een vleugje diepgang én gevoel. Mein Gott! »



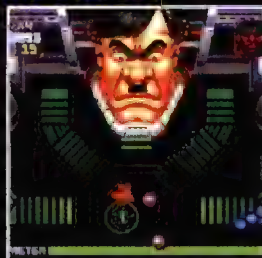
COVERVIEW

PC | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE

DOLFIE HITLER IN GAMES

Of we Adolf Hitler in Wolfenstein: The New Order gaan tegenkomen, weet bijna niemand. Aangezien het grootste gedeelte van de game zich in de jaren '60 afspeelt, zal het sowieso een zowat bejaarde Dolf moeten zijn, maar nooit te oud om in een Mecha te zitten natuurlijk! HA!
Een ding is zeker: een gebrek aan een eindbaasgevecht met good ol' A.H. heeft de 2009 Wolfenstein geen goed gedaan. De volgende games hadden echter wél een special guest star optreden van de Dolfster, en een verdomd memorabele ook nog...

5 HITLERS HOOFD (SMASH TV)



In deze even achterlijke als moeilijke twin-stick shooter uit 1990, die hard z'n best deed om grappig te zijn, is Hitler een van de drie hoofden die je kapot moet knallen als allerlaatste eindbaas. Maar goed, aangezien de route ernaartoe bezaaid is met soms wel dertig vijanden tegelijk op het scherm, zullen weinigen deze rotkop bereiken. Maar hey, check hem hierboven en je mist Echt. Helemaal. Niets.

4 HITLER Z'N BALZAK (SNIPER ELITE V.2)

Een extra DLC-missie voor Sniper Elite 2 laat je in één schot een einde maken aan die hele WO II-ellende, door Hitler dood te schieten. Deze Dolf ziet er vrij realistisch uit en hij heeft een heel mooi, leren jekkie aan. Maar het tofste aan de Kill Hitler DLC is dat je de Führer in z'n ballen kan knallen! Sniper Elite kent per slot van rekening prachtige slow-mo, Three Kings-stijl röntgen-shots van je kills, waardoor je dwars door Adolfs lichaam naar z'n exploderende noten kan kijken. Dussss...



id Software mag met Wolfenstein 3D de first-person shooter eigenhandig hebben geïntroduceerd, het waren Doom en Quake die de ontwikkelaar uit Texas definitief op de kaart zetten. Toch is de liefde voor nazi's neerknallen altijd gebleven, zowel bij het grote publiek als bij id zelf.
Maar, lieve lezers, id Software is altijd een kleine studio gebleven en voor veel van haar franchises zocht men ondersteuning. Return to Castle Wolfenstein (2001) werd grotendeels samen met Gray Matter gemaakt, Wolfenstein (2009) was het geesteskind van Raven Software en Wolfenstein: The New Order is bijna volledig op het conto van het Zweedse MachineGames te schrijven.
MachineGames is net als Respawn Entertainment (Titanfall) een jonge studio, opgericht door ontwikkelaars die al elders hun strepen verdiend hebben. En om een lang verhaal kort te maken; de Europese blik op de Amerikaanse schietactie van Wolfenstein lijkt een verfrissende game te hebben opgeleverd.



weetje • weetje

MachineGames is in 2009 opgericht door een slordige twintig 'core' teamleden en medeoprichters van Starbreeze Studios. Die laatste ken je van The Darkness en The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay.

weetje • weetje

De brute, metal-achtige muziek in The New Order werkt flink sfeerverhogend. Dat hebben we mede te danken aan Fredrik Thordendal, lead-gitarist van de metal band Meshugga en nummer 35 in de top 100 greatest heavy metal guitarists of all-time van Guitar World.

Net effe anders

Wolfenstein: The New Order gaat geen razende revolutie ontketenen in het genre van de (singleplayer) shooter, maar al bij de eerste proloog-missie voel je dat de zaken zich net effe anders aandienen dan je gewend bent.
Je bevindt je in een vliegtuig boven de Baltische Zee. Je verwacht een standaard gescript - schiet-vanuit-een-vliegtuig - stukje, maar eerst dien je aan boord van de oorlogskist van alles te doen dat juist helemaal niets met schieten te maken heeft.
Zo wordt de tutorial - want dat blijkt het te zijn - verhuld in een filmisch deeltje gameplay waarbij je een brandende leiding aan boord moet repareren, de vliegtuiglading inclusief een jeep hoog in de lucht moet dumpen en wat klim- en klauterwerk moet verrichten om je vliegtuig überhaupt aan de praat te houden.
Uiteindelijk volgen inderdaad de voorspelde, gescripte dogfights maar ben je kansloos

BERLIJN GOES HOLLYWOOD



Laten we wel wezen, de gameplay in The New Order is simpel, recht door zee en een mentaal uitgedaagde Schweinsteiger kan de was doen.
Maar deze eenvoud staat in fel contrast met de complexiteit en de verfijndheid van de cutscenes, en ook van de in-game performance capture. Aan de hand van een uiterst sterke combinatie van effectieve muziek, goed acteerwerk en slimme 'film'-trucjes, weet MachineGames de sfeer en impact van The New Order naar een hoger plan te tillen.
Elk filmpje dat we tot nu toe gezien hebben, maakte evenveel indruk, met als hoogtepunt hetgeen er gebeurt na de proloog (die zich nog tijdens WO II afspeelt) en het titelscherm. Daarin zien we de vijftien jaar verstrijken die B.J. in een soort coma ligt, weergegeven aan de hand van snel 'vooruitgespoelde' beelden waarin prachtig gebruik gemaakt wordt van de kleuren, de schaduwen en de lichteffecten van de dag- en nachtcyclus.
Maar ook een in-game scène waarin een ouwe Nazi-bitch en haar smerige, blonde toyboy een spelletje spelen met B.J., is dankzij indrukwekkende performance capture en goed geschreven teksten even spannend als fascinerend. Het doet denken aan de scène in Inglourious Basterds waarin mevrouw van Hammersmark en 'nep-Duitser' Archie Hicox in de bar een kaartspelletje spelen, wanneer er een of andere slicke Nazi bij komt zitten die Archie in de smiezen heeft. Natuurlijk is het veel minder subtiel dan dat en is het niet door Quentin Tarantino geschreven, maar MachineGames heeft overduidelijk inspiratie gehaald uit de betere Hollywood-films.



3 DE VRIENDELIJKE FÜHRER (INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE)

Net zoals in de gelijknamige film, stuit avonturier en Nazi-slachter Indy op meneer Hitler in Berlijn, net nadat hij een gezellige speech heeft gehouden. Deze versie van de dwaze dictator ziet er overigens redelijk gezellig uit, een beetje als een Jansen en Janssen uit Kuifje zonder bolhoed. Hoe dan ook, net zoals in de briljante prent van Spielberg, kan je ontsnappen aan de confrontatie door Hitler om z'n handtekening te vragen. Een andere optie is hem voor z'n smoel slaan, wat natuurlijk fucking cool is, ware het niet dat je dan meteen wordt neergemaaid door de dichtstbijzijnde Nazi. En Dolf zelf lijkt er ook niet heel erg van onder de indruk te zijn...



2 MASTER-D (BIONIC COMMANDO)

De grote bad guy in Bionic Commando uit 1988 is De Grootste Bad Guy Ooit. Uit de dood herrezen en in het bezit van een awesome robotarm; dit is een Hitler waar je niet mee wil fucken. In de Japanse versie van Bionic Commando wordt hij doodleuk bij z'n historisch correcte naam genoemd, maar dankzij censuur stond hij in de rest van de wereld bekend als Master-D. Maakt niet uit, want z'n portret is onmiskenbaar Hitler de Pitler. Het is dan ook een prachtig moment als het hoofd op dit portret vlak voor het einde van de game ontploft, compleet met ranzige, bloederige details. YEAH!



1 MECHA HITLER (WOLFENSTEIN 3D)

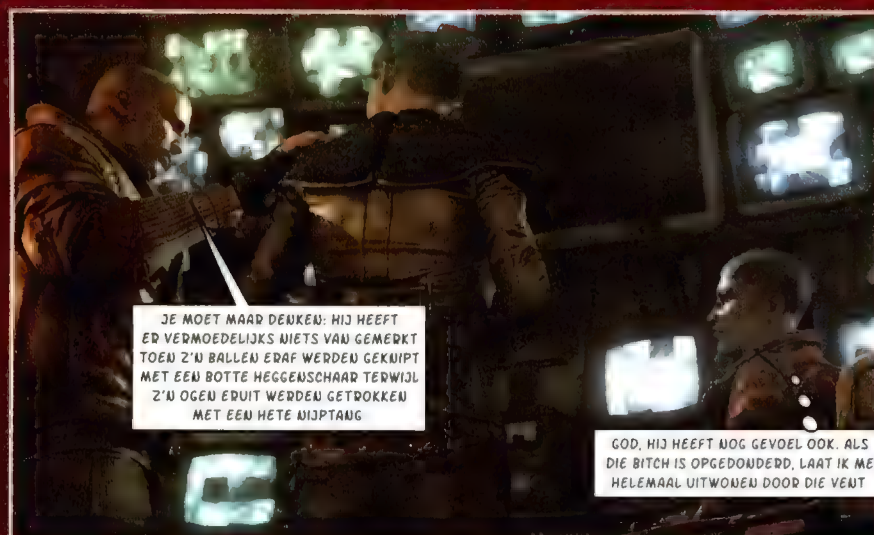
De Baas der Bazen. De Eindbaas to end all eindbazen. Schiet net zo lang op Mecha-Hitler met een gatlin gun totdat hij uit z'n stoere outfit flikkert en hij 'gewoon' Hitler is. Jaag er dan nog flink wat lood doorheen totdat hij ineenzakt als een zielig hoopje ingewanden en bloederige troep. Wacht even... en check dan misschien wel 's werelds eerste DeathCam om nog even in slo-mo van de Führer z'n dood te genieten. Een van de meest bevredigende kills in de historie van videogames, zonder twijfel!



aangezien de Duitsers oppermachtig zijn met wat toch verdacht veel lijkt op overscherende stealth planes... en dat in de jaren veertig! Wat volgt, laat zich raden maar ook het falen van deze missie wordt met veel drama, spektakel en verhaal-in-de-actie in beeld gebracht. Vervolgens krijg je The New Order-versie van de Omaha Beach Landing, waarbij een groot fort bestookt moet worden. Met enorme guns met enterhaken moet je nu omgekeerd abseilen. Terwijl je omhoog klimt (met een daarbij behorend gekanteld perspectief) dien je Duitsers vanuit de ramen van het fort neer te schieten. Het is en blijft een schiettent, maar het is toch net effe anders dan in de meeste shooters.

Immer gerade aus

Nog zoiets wat je niet verwacht bij een Wolfenstein: stealth! Althans, de keuze is aanwezig. Tijdens onze speelsessies lukte het slechts een paar keer om ons daadwerkelijk ongemerkt van A naar B te begeven, maar als je iets meer tijd neemt, commandanten in leren uniformpjes eerst uitschakelt en gedempt schiet of vijanden vanachter met een mes de keel doorsnijdt, resulteert dat simpelweg in minder aanstormende soldaten.





weetje • weetje

Huh? En Graddus dan? Moet hij hier niet even zijn plasje over doen? Tja, die jongen is zo'n fanboy dat Wouter en Jan besloten dat het tijd was voor een frisse blik. Na een transparant overleg tussen de drie heren werd Graddus democratisch weggestemd.

weetje • weetje

Over klassiekers gesproken. De game deed ons meer dan eens denken aan Soldier of Fortune. Ook in The New Order kun je op bloederige wijze armen, benen en hoofden van rompen afknallen. Shotgun for the win!

> "Een meeslepend en doordenderend schietavontuur."

Hier direct aan gekoppeld is de manier waarop de levels zijn ontworpen. Er zijn altijd meerdere routes om van A naar B te gaan. Je kunt immer gerade aus gaan, steevast resulterend in de meeste tegenstand, maar kijk je net wat beter om je heen dan zal je zien dat je ook via rioolbuizen, loopgraven of geheime gangen je doel kunt bereiken.
Heb je echter geen zin in gesneak en zoiets van 'das ist genau doch Scheisse', dan leeg je je uitgebreide wapenarsenaal aan proppenschieters net zo makkelijk op alles dat voor je loop komt.
Dat je tijdens dat schieten, muurtjes, pilaren en omheiningen stuk knalt, is niet alleen leuk voor de gebruikelijke eyecandy maar heeft tevens tactische gevolgen. Zich verschansende Duitsers worden kwetsbaarder, maar andersom kunnen jouw »

HOE HEET DAT BELACHELIJK DIKKE BOEK EIGENLIJK DAT U DAAR DRAAGT?

HET IS EEN HANDLEIDING OVER HOE JE VROUWEN BETER KUNT BEGRIJPEN

» vijanden de omgeving waarachter jij je schuilhoudt net zo goed kapot knallen. Al je acties worden bovendien nog eens gemonitored en daarvoor verdien je perks. Deze zijn onderverdeeld in Stealth, Tactical, Assault en Demolition. Het is arcade-RPG van de eerste orde maar daarom niet minder leuk. Als je dus veel stealth acties doet, zal je eerder opvolgende stealth perks vrijspelen. Logisch.



weetje • weetje

Een eerste doorloop van deze singleplayer only game duurt volgens de makers tussen de tien en vijftien uur.

Het kan mooier

Je mag gerust stellen dat we enthousiast zijn over de nieuwe Wolfenstein, maar het is niet alleen maar hosanna.

Zo zijn de graphics niet altijd en overal om over naar huis te schrijven. De game ziet er prima uit, met name de personages, het design van de vijanden en de (sub)bosses zijn dik in orde, maar texturen, achtergronden en grote voertuigen ogen een tikje gedateerd en hoekig.

Wij speelden de game op een dikke PC met alles maximaal aangevinkt, maar om heel eerlijk te zijn... technisch gezien zijn er gewoon veel mooiere games beschikbaar, ook games die al een jaar of wat oud zijn. Echt gestoord hebben we er ons niet aan, maar we willen dit wel even gezegd hebben.

Daarnaast is de A.I. wel erg voorspelbaar. Soms schoten we bewust in een gang om Duitsers te lokken, waarna we ons verstopten achter een tafel en een voor een de



VIER VRAGEN AAN...
JENS MATTHIES *[CREATIVE DIRECTOR WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER]*

***PU:** Wat maakt dit een typische Wolfenstein game, afgezien van het feit dat B.J. Nazi's afknalt?*

Jens: Het David versus Goliath thema. Het is jij tegen het complete Nazirijk en deze keer hebben ze de hele wereld overgenomen. Daarnaast brengen we het gevoel van old skool shooters terug waarin je voortdurend op zoek moest naar kogels en health packs om te overleven.

De mogelijkheid om deze keer ook stealthy te spelen, grijpt terug naar de allereerste Wolfenstein titels, dus de games vóór Wolfenstein 3D die toen al een combinatie van stealth en actie kenden. Tenslotte zit de game vol geheime locaties en collectibles.

***PU:** En wat maakt dit dan een atypische Wolfenstein game, of, anders gezegd, een typische Machinegames titel?*

Jens: Het core team hier komt grotendeels van Starbreeze Studios, en ik denk dat je die vibe ook terugziet in The New Order. Het draait voor ons altijd hierom: de speler meenemen op een reis vol ervaringen. Wij zien deze Wolfenstein dan ook niet als een first-person shooter maar als een first-person action-adventure shooter. Het shooter aspect is een heel belangrijk onderdeel, uiteraard, maar de game biedt zoveel meer. Een wereld die verkend kan worden met personages die je ontmoet en waarmee je een band opbouwt. En dat ingebed in een overtuigend, meeslepend verhaal.

First-person games moeten wat ons betreft de speler altijd laten voelen dat hij of zij de hoofdrolspeler is, dat je alles door diens ogen meemaakt.

***PU:** Welke spelelementen zijn gedurende de ontwikkeling veranderd?*

Jens: Een voorbeeld daarvan is ons perksysteem dat voortkwam uit de twee manieren om de game te benaderen: vanuit stealth of vanuit actie. Door de introductie van het perksysteem leggen we daar meer de nadruk op, waardoor spelers die op een creatieve manier spelen, en dus meer de nadruk leggen op een bepaalde speelstijl, gehonoreerd worden met extra mogelijkheden. Wanneer je als stealth speler alle perks van de stealth tree hebt vrijgespeeld, kun je bijvoorbeeld switchen naar de focus op actie om vervolgens die perks te halen, en vice versa.

***PU:** De game kent behoorlijk intense, heftige cutscenes die het verhaal vertellen. En dat in een over the top Wolfenstein game...*

Jens: Wij houden van over the top. Niet zo vreemd als je een game maakt over Nazi mechs. Maar we geloven dat er altijd ruimte is voor een goed verhaal, hoe gek en absurd dingen ook worden. Daarnaast proberen we aannames en vastgeroeste ideeën net iets anders te benaderen.

Neem bijvoorbeeld B.J., de held van het verhaal. Op het eerste gezicht is hij nog steeds de ass-kicking 80's action-hero, maar tegelijkertijd is hij ouder geworden. Wat zijn z'n gevoelens nu over de oorlog? Heeft hij dromen? Wil hij zich terugtrekken en een gezin stichten? Dat is een kant van B.J. die we tot nu toe nog niet hebben gezien en door deze vragen te verkennen, maken we hem menselijker. Dat is altijd onze manier geweest van het benaderen en uitwerken van onze personages. We injecteren onze games met humor, mysterie, drama en, het allerbelangrijkste, menselijkheid.

Schoonmoeder in het Engels is 'mother in law'. Als je die letters door elkaar husselt, krijg je woman Hitler...



domme Schweinhunden om konden leggen. Daartegenover staan dan weer de tussenfilm(pje)s die het verhaal uit de doeken doen, en die niet minder dan briljant zijn. Ze zijn gruwelijk, intens, hard, emotioneel en grappig tegelijk en laten je zeker niet onberoerd.

Sowieso is de algehele sfeer van Wolfenstein: TNO sterk getroffen. Neem daarbij de strakke controles, het vette arsenaal aan wapens die stuk voor stuk heerlijk bruut klinken, en je krijgt een meeslepend en doordenderend schietavontuur voor je kiezen waarbij de uitkomst nu eens niet de som der delen is.



weetje • weetje

Wolfenstein: TNO hanteert een 'what if?' scenario. Het spel start in 1946 en de Duitsers hebben de Tweede Wereldoorlog gewonnen. Dankzij mysterieuze, moderne technologie zijn de nazi's oppermachtig gebleken en hebben ze een nieuwe Wereldorde gesticht. Hoofdrolspeler B.J. Blazkowicz probeert toch terug te vechten maar raakt zwaargewond om vervolgens veertien jaar in een comateuze toestand te belanden. Wanneer hij ontwaakt in een Pools gesticht vlucht hij samen met een verpleegster naar Berlijn en kan een explosief avontuur beginnen.

Bot & boeiend

Het is mooi om te zien dat MachineGames meer doet met de franchise en er haar eigen draai aan heeft gegeven. Dat maakt de spelervaring een stuk diepgravender dan je vooraf misschien had verwacht.
Tegelijkertijd betekent dit nou ook weer niet dat The New Order een bloedserieuze game is geworden, want dat werkt natuurlijk niet in

"Boeiende cutscenes die de levels op meesterlijke wijze aan elkaar rijgen."

combinatie met Nazi mech-honden en een hoofdrolspeler die tweehonderd verschillende guns in z'n broekzak kan schuiven.
Nee, deze Wolfenstein lijkt net genoeg zelfspot te hebben om geloofwaardig te blijven, een knappe balans die hopelijk de hele game in stand blijft.
Als dat zo is, dan speel je Wolfenstein: The New Order niet alleen voor het botte knalwerk, maar blijf je ook aan het scherm gekluisterd dankzij de boeiende cutscenes die de levels op meesterlijke wijze aan elkaar rijgen.
Nog een maandje wachten dus, en dan kunnen we zien of het harde werk van MachineGames z'n vruchten heeft afgeworpen. Stay tuned!

VERWACHTING *JAN:*
De Europese touch van MachineGames laat op aangename wijze zijn sporen na in het bekende DNA van id Software. De onbehouwen, foute actie is nog steeds in groten getale aanwezig maar wordt aangevuld met veel meer variatie en verhaal. Dit is precies wat de franchise nodig had!

VERWACHTING *WOUTER:*
Hoewel de filmische wijze waarop het verhaal van The New Order wordt verteld bijna niet bij de simpele knalactie past, kan het samen wel eens een zeer smakelijk geheel opleveren. En ja, voor de op bevredigende wijze ploppende Nazi-hoofden mag je deze nieuwe Wolfie ook wel in de smiezen houden!

- \+ Keiharde actie en toffe wapens.
- \+ Uitstekende tussenfilmpjes en acteerprestaties.
- \+ Nodigt uit tot exploratie en verschillende speelstijlen.
- \- Oogt geen moment echt next-gen.

FIRST-PERSON SHOOTER
MACHINEGAMES / BETHESDA
20 MEI 2014

KULUM

Paul Goudsmit aka TheKing77nl

Twitter.com/TheKing77nl

Op reis naar:
Van huis naar school en vice versa, van woonkamer naar game-room, van Almere naar de PU-redactie.



Speelt:
The Walking Dead, Battlefield 4, Call of Duty, Titanfall, Need for Speed Rivals, Minecraft, South Park, Super Meat Boy, FIFA 14.



Wanneer je regelmatig gamevideo's op YouTube kijkt, zul je de gekke kop van Paul Goudsmit vast wel eens zijn tegengekomen. Dat hij zich TheKing77nl noemt, heeft alles te maken met zijn adoratie voor Elvis. Inmiddels heeft hij al meer dan tweeduizend eigen video's online staan! Mooi mannetje dus om eens een gast-Kulum te laten schrijven, toch?

I HAVE A DREAM!

Nou, daar sta je dan ineens in de Power Unlimited!
Jaren lees je het maandblad de PU en kijk je naar filmpjes op de website, maar dan is daar opeens een dag. Een dag dat



je droom uitkomt, want nu behoor je voor eventjes ook tot de gaming elite in Nederland: De PU.
Voor de mensen die mij niet kennen, ik ben dus een 36 jarige YouTuber/leraar. Ik speel al games vanaf mijn elfde. Nou ja, games? Voor zover je dat nu nog games kunt noemen...

GAMES

Gamen is leuk en is voor jong en oud en doen zowel boys als girls.

Omdat het aanbod ook steeds breder aan het worden is, weet ik bijna niet meer wat mijn favoriete genre is. Racegames zijn leuk, shooters doe ik het meest, maar ook een potje FIFA is tof. Maar ja, morgen heb ik weer zin in een Episode van The Walking Dead.
Ik wil hiermee duidelijk maken dat je 'out of the box' moet denken. Veel fanboys gaan in discussie en roepen: "BF4 is beter!" "Ghosts is beter!"... maar wat maakt het eigenlijk uit, geniet van alle games die er zijn! Ja, ja, een advies van een doorgewinterde gameveteraan!

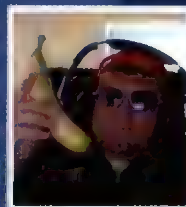


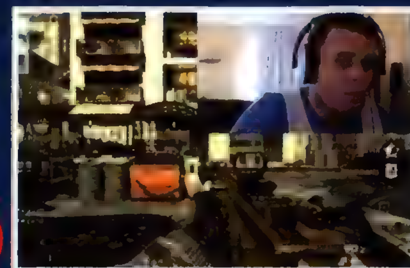
EET & DRINKT MOMENTEEL

Ik drink geen koffie en heb ook nog nooit gerookt. Mijn enige zonde is dat ik graag snoep en gek ben op Energy Drinks. Verder ben ik dol op Indisch, Surinaams en Japans eten; voor mij geen Hollandse Pot!

ENGELS VS. NEDERLANDS

Ik ben mijn 'YouTube-carrière' begonnen in november 2011. De eerste paar maanden in het Engels. Waarom? Nou, neem bijvoorbeeld zoiets als 'ragen'. Da's een term bij online gamen die wij gamers gebruiken voor een van onze vaste rituelen: schelden. Elk scheldwoord is in het Engels tien keer stoerder en cooler ten opzichte van de lompe Nederlandse taal. Poep is niet lekker, maar schelden in het Engels met poep, dat is de shit!





SPORT MOMENTEEL

De zomer komt er weer aan, dus het is weer tijd om mijn buikje weg te gaan werken. Goed opletten wat ik eet en nog belangrijker, veel sporten!

YOUTUBER OF LERAAR?

Vaak vragen mensen aan mij wat ik leuker vind: YouTube of werken op mijn school?
Dat zijn lastige vragen. Ik werk vier dagen per week op 't O.S.G Echnaton in Almere. Maar YouTube, dat doe je 24/7. Tijdens je werk, tijdens het kijken van een serie of voetbal op tv, tijdens telefoongesprekken met je schoonmoeder, zelfs soms stiekem tijdens intieme momenten met je vrouw. Altijd ben je bezig met het bedenken van een nieuwe leuke video. YouTube, daar sta je mee op en ga je mee naar bed!



BATMAN ARKHAM KNIGHT

Omdat Wouter op sterven lag vanwege auw aan z'n schouder, was Jan de aangewezen persoon (nou ja, hij wees zichzelf aan) om de First Look van Arkham Knight te schrijven. Het wordt zeker de mooiste Batman-game van Rocksteady, maar ook de laatste...

Het in Londen gevestigde Rocksteady Studios debuteerde in 2009 met het redelijk succesvolle Urban Chaos: Riot Response, maar met Batman: Arkham Asylum brak de Britse ontwikkelaar definitief door. En dat niet alleen; Rocksteady zorgde er eigenhandig voor dat Batman-games het stempel van zielloze licentiegames in één keer kwijtraakte.

De blauwdruk van Arkham Asylum zagen we vervolgens terug in Arkham City waarmee Rocksteady haar action-adventure (met een veel grotere rol voor sandbox gameplay) vervolmaakte. Omdat Origins werd uitbesteed aan Warner Bros. Montreal, dachten velen dat Rocksteady met iets heel anders bezig zou zijn, maar... niets is minder waar. Rocksteady wil nog één keer haar donkere liefdesbaby in de schijnwerpers zetten en daarvoor gaat de Bats next-gen!

Arkham City op anabolen

Met terugwerkende kracht kunnen we het er over eens zijn dat Origins als een tussendeel beschouwd moet worden. Misschien dat gamers daarom wel massaal op de stoelen gingen staan bij de aankondiging van Arkham Knight. Volgens Rocksteady wordt het Batmans meest persoonlijke en meest intense avontuur, en als iemand de Caped Crusader nog één keer kan laten schitteren, dan zijn het de makers van Arkham Asylum/City wel.

Het eerste dat opvalt - en ja, dat is een gevalletje Casper Cliché en Onno Open Deur - zijn de beelden. Rocksteady heeft de game van meet af aan voor de next-gen (feitelijk de current-gen) ontwikkeld en heeft daarbij geen concessies hoeven doen. Alsof Batman iedere ochtend een pot hormoonpillen bij het ontbijt heeft weggeslikt, strooit de game met polygonen als Piet (Zwarte, Regenboog, Blauwe, Witte, whatever) met pepernoten.

Gotham City is omvangrijker en gedetailleerder dan ooit. De gebouwen zijn groter en hoger, de licht- en regeneffecten zo gedetailleerd dat je de druppels van Batmans opgepimpte pak wil likken. Alles glimt zo lekker dat je spontaan een graphics hoer wordt. Anders gezegd: dit is Arkham City op anabolen.

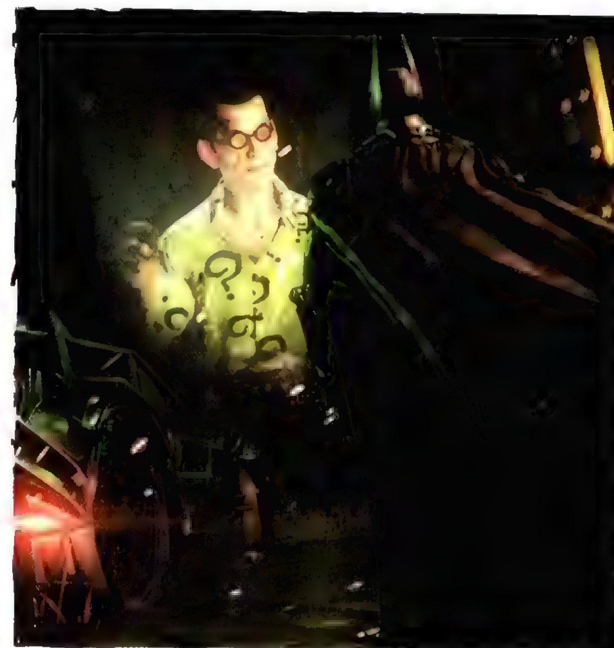
> "BATMAN IS PISSIGER DAN OOIT EN DAT ZIE JE TERUG IN ZIJN COMBAT MOVES."

Chemische aanval

Het verhaal achter de game is op zich vrij basic, maar ik ga ervan uit dat de makers nog wel wat verrassingen achter de hand houden.

De criminaliteit in Gotham City is nog nooit zo laag geweest. The Joker is dood en de overgebleven boeven snappen dat ze met z'n allen moeten samenwerken, willen ze ooit nog een vuist kun-







WOUTER VINDT ER OOK WAT VAN

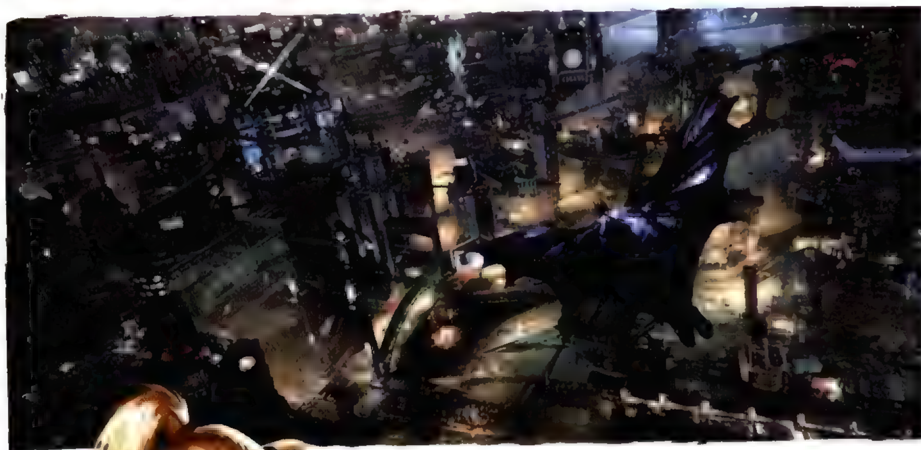
Terwijl ik lag te creperen met een gebroken sleutelbeen, ging Jan er als een sneaky, derde hond met het Arkham Knight-bot vandoor. Maar dat betekent niet dat ik geen mening heb over de derde Rocksteady Bats, dames en heren!

Als comic-connaisseur en superhelden/mystery men liefhebber, zit ik al sinds ik Arkham City voor de tweede keer uitspeelde ongeduldig te wippen op m'n stoel in afwachting van Rocksteady's nieuwste. Maar eerlijk gezegd had ik toch nèt iets anders verwacht dan 'gewoon' weer een game met Batman in de hoofdrol. Natuurlijk kan er nog van alles onthuld worden over Arkham Knight, dus wie weet spreek ik voor m'n beurt, maar ik had een ietwat verrassendere insteek voor deze game verwacht. Een World's Finest titel bijvoorbeeld, waarin je zowel Superman als Batman onder de knoppen kan nemen, alvast slim inspelend op de komende Batman vs. Superman film. Of wat te denken van een Batman geïnspireerd door The Dark Knight Returns, waarin hij oud en half bejaard is, maar je met deze beperkingen het toch nog tegen een Wall of Fame aan vijanden moet opnemen?

Dan is er nog de toekomstige Batman Beyond, of Gaslight Batman uit het jaar 1889. Of een serieuze versie van LEGO Batman 2: DC Heroes, waarin Batman de hoofdrol speelt maar er een heel leger aan bijrollen is weggelegd voor andere figuren uit het DC-universum.

Maar goed, Rocksteady had blijkbaar een trilogie in gedachten en het zou natuurlijk raar zijn als ze daarbinnen een overstap maken naar een heel ander universum, of dat ze een vreemde tijdsprong zouden wagen. Dus is het gewoon weer Batman, maar dan met betere graphics en een Batmobile. Toch heb ik mijn hoop op een gastoptreden van Superman (of op z'n minst Clark Kent) nog niet opgegeven!





nen maken in de stad. Onder leiding van Scarecrow wordt een massale chemische aanval uitgevoerd op het centrum van de stad waarna een enorme chaos ontstaat.

Terwijl commissaris Gordon zo goed en zo kwaad als het kan de evacuatie van de inwoners probeert te regelen, komt de Batman in de stromende regen (had ik al gezegd dat de regen er onwaarschijnlijk mooi uitziet in Arkham Knight) to the rescue om orde op zaken te stellen.

Combat

Alles in de nieuwe Batman-game straalt kracht uit. Het glijden met je cape bijvoorbeeld is zo aangepast dat je langer in de lucht kunt blijven en je jezelf ook kunt katapulteren om meer momentum te krijgen. De manier van neerkomen is ook beter, aangezien je al vanuit de lucht een paar thugs kunt aanvinken, die je dan bij het landen meteen een ram verkoopt.

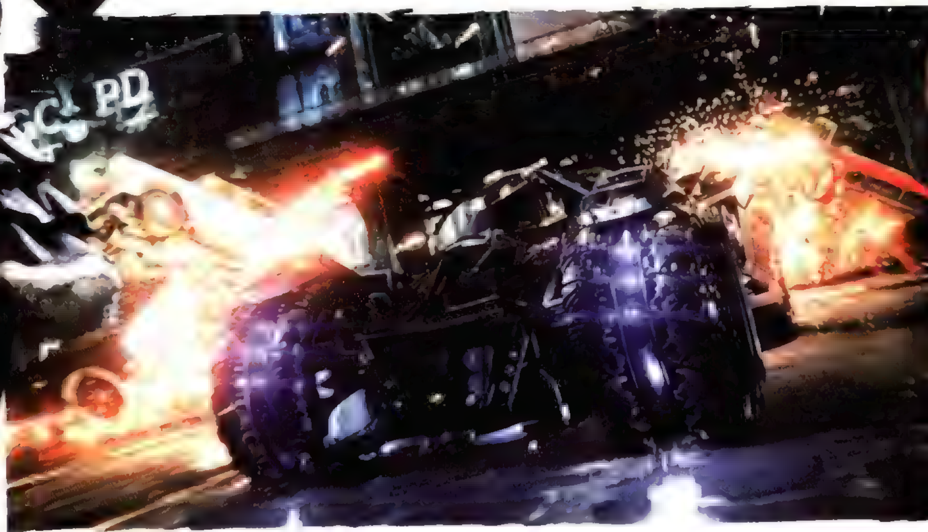
Het countersysteem is subtiel uitgebreid, waarbij je double damage counters kunt uitvoeren en meer schade aanricht door vijanden op te pakken en weg te smijten richting tegemoetkomende vijanden.

Ook fraai: het spannen van een kabel tussen twee gebouwen om vanaf daar de omgeving te overzien en vervolgens tot de aanval over te gaan. Botten worden gekraakt, neuzen gebroken en smoelen verbouwd. Rauw, hard en meedogenloos. Batman is pissiger dan ooit en dat zie je terug in zijn combat moves.

De Batmobile

De grootste vernieuwing vinden we in de Batmobile; het brok testosteron op wielen dat met een druk op de knop naar je toe komt racen, waarna heel Gotham City een geasfalteerde speeltuin voor je wordt. Je kunt onder andere door gebouwen heen rossen, besluiten tot woeste achtervolgingen, jumps maken of de Batmobile gebruiken als een soort katapult om zwevend verder te gaan. De Batmobile is op dit moment zonder twijfel de grootste aantrekkingskracht van de nieuwe game en illustreert de toegenomen vrijheid in het spel.

Een groot deel van Gotham City zal toegankelijk zijn met je beestachtige bolide, en je hoeft echt geen raceliefhebber te zijn om je nu al te verheugen straks achter het stuur te kunnen kruipen van dit enorm tot de verbeelding sprekende voertuig.



Op safe?

Eerlijk is eerlijk; uit het feit dat mooie graphics en de Batmobile vooralsnog als grootste vernieuwers gelden, zou je kunnen afleiden dat Rocksteady wellicht op safe speelt. Anderzijds straalt de game nu al zoveel kracht, adrenaline en coolheid uit... Met name het scheuren, beuken en stoeien met de Batmobile is voor menig DC-fan een droom die werkelijkheid wordt.

Zelf denk ik dat Rocksteady nog de nodige troeven achter de hand houdt; met name op het gebied van de cast en de nieuwe, speciaal voor de game bedachte, über bad guy.

Oktober dit jaar moet Arkham Knight het licht zien, en natuurlijk blijven wij de game vanuit de schaduw volgen. ●







Het is weer eens wat anders, een First Look over een letter. De letter X, dus. Deze letter wordt vaak gebruikt om naar iets onbekends te verwijzen, en dat is nu ook weer het geval. Toch wist Jurjen maar liefst 26 feitjes over spel X te verzamelen.

Afkomst
X is afkomstig van Monolith Soft, de studio die eerder kwam met Xenogears voor Square, Xenosaga voor Namco en Xenoblade Chronicles voor Nintendo.

Brein
Het brein achter al die science-fiction RPG's die met een X beginnen is Tetsuya Takahashi, een oude rot in het RPG-ambacht, die ooit nog aan de graphics van Dragon Slayer (1989), Final Fantasy V (1992) en Chrono Trigger (1995) werkte.

Combat
Net als in Xenoblade Chronicles verloopt de combat in realtime, maar dan wel weer met positiegevoelige commando's voor speciale aanvallen, buffs en debuffs, die als selecteerbare icoontjes onder in beeld verschijnen. Dit keer is bij de positionering ten opzichte van vijanden ook de hoogte van je aanval van belang.

Dino's & Dolls
Veel vijanden in X zijn grote, dino-achtige wezens. Om daar een beetje kans tegen te maken, kun je naast de gebruikelijke zwaarden en geweren ook gebruik maken van diverse mechs, die in X liefkozend 'Dolls' worden genoemd.

Enorme wereld
Terwijl de wereld van spiritueel voorloper Xenoblade Chronicles al (letterlijk) reusachtig en semi-open was, belooft Monolith dat de wereld van X nog groter en helemaal open wordt. Damn.

Fuel
Wanneer je je Doll gebruikt om vliegend over de uitgestrekte landschappen te reizen, is het wijs de Fuel-meter van je Doll in het oog te houden. Gelukkig is die Fuel-meter te verlengen, en zijn ook andere onderdelen van je Doll te upgraden.

Graphics
Qua graphics moet X laten zien wat die Wii U nu werkelijk kan. De wauw-factor zit 'm niet alleen in de overtuigend gedetailleerde en geanimeerde mechs en monsters, maar vooral ook in de imposante, met interessante objecten gevulde landschappen waar je heel soepel doorheen kunt rennen, racen en vliegen.

Hitpoints
Anders dan in een game als Monster Hunter (dat uiterlijk wel wat weg heeft van X) verschijnen tijdens gevechten met monsters telkens hitpoints, als duidelijke indicatie van de schade die je toebrengt.



weetje weetje

X is niet alleen een game, het is ook een Amerikaanse punkrockband, een Amerikaanse animatieserie uit 2001, een Japanse metalband, een muziekalbum van Kylie Minogue, een Australische film, het symbool voor een kusje, een muziekalbum van Klaus Schulze, een personage uit The X-Files en een Frans automerk. Weet je dat ook weer.



In-game time
Elke seconde werkelijke tijd is gelijk aan een minuut in de spelwereld, waar de tijd dus zestig keer zo snel verloopt als we gewend zijn. Na enig rekenwerk kom ik tot de conclusie dat een dag-nachtcyclus in het spel dus 48 minuten duurt, maar pin me er niet op vast.

Japan
Je had het kunnen raden op basis van het piekhaar dat de helden dragen: X wordt gemaakt in Japan. Het hoofdkwartier van Monolith Soft is gevestigd in Tokyo, maar er is onlangs ook een Monolith-studio geopend in Kyoto, dichtbij het hoofdkantoor van Nintendo. Een team van zo'n honderd Japanners werkt ondertussen al weer vier jaar aan het spel.

Kaitos
Wanneer je als RPG-speler ooit een GameCube hebt gehad, herinner je je vast nog wel Baten Kaitos. Dat was de eerste RPG die Monolith exclusief voor een Nintendo-systeem maakte.

Levende wereld
De wereld van X is niet alleen enorm groot en naadloos doorreisbaar, maar ook gevuld met leven. Als je met de ene vijand in gevecht bent, zie je op de achtergrond andere beesten lopen en vliegen, terwijl steden druk bevolkt zijn met NPC's. Het maakt de wauw-factor alleen maar groter.

Monolith Soft
Wie geen Wii U bezit en hoopt dat X ook naar zijn/haar systeem komt (de Xbox One is qua naam in elk geval zeer geschikt): vergeet het maar. Monolith Soft is sinds 2007 namelijk eigendom van Nintendo.

Nintendo
Dat zou Nintendo vaker moeten doen, partijen kopen die het soort games maken waar Nintendo zelf niet zo goed in is. Zoals hardcore RPG's met spectaculaire actie en interessante online-ondersteuning. Een mooie aanvulling op het kleurrijke, familievriendelijke aanbod van Nintendo zelf.

Online
Jawel, in één van de trailers is een chatwindow met berichten van andere spelers zichtbaar, wat het zeer aannemelijk maakt dat je X co-op online kunt spelen. Eigenlijk is die co-op stand wel zeker, want waar heb je anders zo'n chatwindow voor nodig?





Party
Terwijl je party in Xenoblade Chronicles nog maximaal drie personages kon bevatten, kan je team dit keer uit vier characters bestaan. Dat betekent dus hoogstwaarschijnlijk óók dat je de game met vier spelers tegelijk online kunt spelen.

Quests
Net als bij Xenoblade Chronicles wordt je avontuur gestuwd door quests die je volbrengt om te vorderen in het verhaal. En natuurlijk zijn er ook weer optionele quests die je alleen maar voltooit om een vet item te scoren of je reputatie in een bepaald gebied te verbeteren.

Reviews
De Xeno-spellen worden doorgaans verwelkomd met enthousiaste reviews. Voorganger Xenoblade Chronicles gaf ik in de PU bijvoorbeeld een 94, op Metacritic en Gamerankings scoort ie 92. Dus zijn de verwachtingen voor X hooggespannen.

Shulk
In X speel je met een groepje geheel nieuwe personages, al lijkt één ervan verdacht veel op Shulk uit Xenoblade Chronicles. Aangezien X in de toekomst van Xenoblade Chronicles lijkt te spelen; misschien is hij Shulks kleinzoon?

Transformeren
In de trailers is te zien hoe de mechs van de speler onder andere transformeren in vliegtuigen, motorfietsen en tanks. Robots in disguise! More than meets the eye!

Unieke elementen
Xenoblade Chronicles maakte wereldwijd diepe indruk door de oeroude JRPG-formule te verrijken met snelle actie en unieke elementen, waaronder het vermogen van Shulk om toekomstige aanvallen van vijanden aan te zien komen. Het is nog niet duidelijk of dit specifieke vermogen terugkeert in X, maar ongetwijfeld gaat Monolith weer wat eigenwijze elementen aan de RPG-formule toevoegen.

Vervolg
X wordt waarschijnlijk alleen in geest en speelstijl een vervolg op Xenoblade Chronicles, en dus niet zozeer qua verhaal. Je zou X door de geavanceerde technologie en grote rol voor mechs misschien zelfs beter als een vervolg kunnen zien op Xenogears, de eerste Xeno-RPG van Takahashi.

Weersomstandigheden
De weersomstandigheden veranderen spontaan terwijl je door de wereld trekt. Een symbooltje rechts boven in de hoek verspringt daarbij van zon, regen, storm, orkaan tot... regenboog?

Xeno
Dit spel wordt voorlopig nog X genoemd, maar die titel zal uiteindelijk wel veranderen in Xeno... met nog iets erachter.

Youtube
Wanneer je er na deze 24 feitjes nog steeds niet van overtuigd bent dat X iets bijzonders gaat worden: tik 'X Wii U' in het zoekvenster van YouTube, en bekijk die heerlijk hectische gevechten maar eens.

"DE WAUW-FACTOR ZIT 'M OOK IN DE IMPOSANTE, MET INTERESSANTE OBJECTEN GEVULDE LANDSCHAPPEN WAAR JE HEEL SOEPEL DOORHEEN KUNT RENNEN, RACEN EN VLIEGEN."



Zeeleeuw
Hopelijk is het je ondertussen opgevallen dat ik elk feitje op deze pagina's met een volgende letter van het alfabet ben begonnen. Zo niet, dan ben je zo dom als een zeeleeuw. Niet dat zeeleeuwen nu zo extreem dom zijn, ik heb die beesten in het Dolfinarium wel eens verdomd knappe kunstjes zien doen, hoewel dat ook zeehonden hadden kunnen zijn, ik haal die beesten nog wel eens door elkaar, maar ezel begint niet met een z. ●

MARIO KART 8

Volgende maand verschijnt eindelijk weer eens zo'n lekker groot Nintendo-spel voor de Wii U. Jurjen speelde een dag lang de bijna voltooide versie van Mario Kart 8, maar werd daarbij helaas lastiggevallen door de oude zeik-aap die in zijn hersenpan woont.



Hey, wat speel je daar nou? Is dat Mario Kart 8? Zit ik erin? Zit ik erin? Zit ik erin? Zeg me dat ik erin zit!

Eh, ja, dat is Mario Kart 8. En nee, je zit er niet in. Hoewel, er staan nog wél wat vraagtekens in het scherm waarin je een coureur moet kiezen. Dus in theorie zou je daar nog kunnen verschijnen. Maar ik verwacht het niet.

weetje • weetje

De zeven Koopalings die als coureurs in Mario Kart 8 verschijnen, hebben hun voornamen te danken aan de volgende beroemde personen: Larry King, Morton Downey Jr., Wendy O. Williams, Iggy Pop, Roy Orbison, Lemmy Kilmister en Ludwig von Beethoven.

Niet? Waarom niet? Ik hoor anders wel van iedereen dat ze het fantastisch vinden dat ik weer meedeed in Donkey Kong Country: Tropical Freeze. En er verschijnen toch altijd nieuwe personages in een nieuwe Mario Kart? Waarom ik dan niet?

Nou ja, je weet hoe behoudend Nintendo is als het om Mario Kart gaat, hè? Dit is natuurlijk geen Smash Bros., waarin tientallen franchises lukraak door elkaar worden gehusseld. De nieuwe personages in Mario Kart worden vrijwel uitsluitend uit andere Mario-spellen gehaald. Dit keer zijn er zeven nieuwe personages bekend, en...

Zeven nieuwe personages?! En ik zit er niet bij?!

Nou nee, het zijn allemaal Koopalings. Larry, Lemmy, Wendy, je kent ze wel.

Jeeezus wat suf. Wie is er nou in die domme personages geïnteresseerd? En hoe komt Bowser eigenlijk aan al die kinderen? Of, nee, laat ook maar zitten. Hoef ik niet te weten.

Boemerangs

Yes! Gouden beker!

Je wint wel makkelijk, hè? Is dit de 50cc?

Nee man, kijk dan eens in de uitgebreide herhaling hoe snel die karts gaan. Dit is de 150cc hoor. Ik heb gewoon goeie Mario Kart-skills, daarom win ik steeds.

Haha, Mario Kart en skills, een mooie combinatie. Ja, bij de eerste Mario Kart had je nog wel wat skills nodig om van de computer te kunnen winnen en toptijden neer te zetten in de time trial. Maar in de nieuwste versies is het gewoon ploeteren en hopen op goede power-ups. Die je dus alleen maar krijgt als je achterop raakt. Zitten er trouwens nog nieuwe power-ups in?

Ja, kijk, je kunt nu ook een piranhaplant bij je dragen, die hapt naar andere coureurs en obstakels. En laatst kon ik een keer met boemerangs smijten.

Sjeetje, alsof smijten met een boemerang weer iets totaal anders is dan smijten met vuurballen of bommen. Echt vernieuwend wil het allemaal niet worden, hè?

Niet vernieuwend? Zie je dan niet dat ik steeds over muren en ondersteboven rij?

Serieus? Laat eens zien dan?

Kijk nu! Nu rijd ik op z'n kop! Dat kun je zien, doordat, eh, de omgeving op z'n kop staat.

Goh ja. Nu je het zegt. Verder nog wat nieuws?

Eh, ik durf het bijna niet te zeggen, maar kijk, er staat een grote toeterknop op mijn GamePad-scherm.

Een grote toeterknop? Ga weg. En wat gebeurt er als je daar op drukt?

Dan hoor je toet-toet.

Awesome.

weetje • weetje

Naast de nieuwe parkoersen die je door snoepjesland, een vliegveld, een tempel en een waterpark laten racen, zijn er natuurlijk ook weer klassieke circuits uit eerdere Mario Kart-spellen, zoals Moo Moo Meadows (Wii), Mario's Circuit (GBA), Cheep Cheep Beach (DS), Toad's Turnpike (N64), Dry Dry Desert (GCN), Donut Planes 3 (SNES), Royal Raceway (N64) en DK Jungle (3DS).



We gaan zeer binnenkort karten met de hele redactie. Zou Tjeerd daarom al weken z'n bananenschillen in z'n bureaulaatje bewaren?



weetje • weetje

Dit keer kun je naast karts en motorfietsen ook voor quads kiezen. Wat helaas nieuwer klinkt dan het voelt.

Eerlijke uitdagingen

Maar kijk dan eens naar die omgevingen! Moet je die Shy Guys bijvoorbeeld eens zien hakken op die kristallen in de mijn! Het is toch gewoon supercool om in HD en met een rotsvaste zestig beeldjes per seconde door die gedetailleerde omgevingen te scheuren?! Zie je dat die wagentjes in donkere omgevingen nu ook hun koplampen aan zetten?

O jaaaa. Want gedetailleerde omgevingen en koplampen maken de actie zooo veeeel beter...

Ik krijg het idee dat je te oud bent om de fun van Mario Kart nog in te zien, bejaarde zeik-aap!

Daar zou je wel eens gelijk in kunnen hebben, snotneus. Ik stam dan ook uit een tijd dat games niet draaiden om fraaie plaatjes, maar om skills en even harde als eerlijke uitdagingen.

En Mario Kart draait om de Versus-stand. Waarin je tegen andere spelers strijdt, en die harde en eerlijke uitdagingen dus vanzelf ontstaan.

Oké, nou laat maar eens zien dan, die Versus-stand. En leg dan meteen even uit wat er eerlijk is aan dat blauwe schild, dat je als laatste speler in de race kunt gebruiken om de koploper te treffen.

> **"Het racet erg lekker en ziet er spectaculair goed uit."**

Eh, de Versus-stand werkt nog niet in deze preview-versie van het spel. Sorry. Maar dat blauwe schild bestaat natuurlijk om spelers van verschillende niveaus een kans op de overwinning te gunnen.

Juist. Verliezers belonen, talent bestraffen. Zo wordt deze generatie gamers dus opgevoed.

Zuurpruimerij

Ik moet zeggen dat de mogelijkheid om ondersteboven te racen inderdaad minder toevoegt aan Mario Kart dan ik had gehoopt en verwacht. Maar verder is dit in alle opzichten een uitstekende Mario Kart, hoor. Het racet erg lekker en ziet er spectaculair goed uit. Je kunt je eigen karts, motors en quads samenstellen met vrijspeelbare onderdelen, je kunt bij sprongen zowel de vleugels uit Mario Kart 7 als de stunts uit Mario Kart Wii gebruiken en...

Stunts? Dat klinkt goed. Laat eens zien dan?

Nou kijk, als ik aan het eind van een springschans op de R-knop druk, voert mijn poppetje automatisch een stunt uit.

Dat is geen stunt. Dat noem ik een cheat.

Ja, zo is het wel weer genoeg met die zuurpruimerij. Het is gewoon een klein foefje om nét weer effe wat extra snelheid te pakken, en het spel zit zó vol van dat soort mogelijkheden dat je gewoon constant geprikkeld en uitgedaagd blijft. Ik weet zeker dat deze game in de multiplayer helemaal te gek wordt. Misschien moet je maar eens terugkomen als ik voor de review de multiplayer uitvoerig ga testen. Dan zul je zien waar Mario Kart werkelijk om draait.

Weet je, eigenlijk wil ik al niet eens meer aan Mario Kart worden toegevoegd. Ik hou mijn ogen wel op Super Smash Bros. gericht. Toeter ze! ★



Mario en Luigi zijn een tweeling. Niet zo gek dus dat Mario boos was toen Luigi zijn verjaardag vergat.





VERWACHTING JURJEN:

Ook al voegt dat 'ondersteboven' racen weinig toe, Mario Kart 8 wordt sowieso een prima Mario Kart. Of het ook meer dan dat wordt, hangt voornamelijk af van de online-ondersteuning. Die heb ik volgende maand uitgebreid voor je getest.

+ Fraaiste Mario Kart tot nu toe.
+ Soepelst racende Mario Kart tot nu toe.
- Op z'n kop racen voegt weinig toe.
- Verder vooralsnog weinig nieuws.

KARTRACER
NINTENDO EAD 1 / NINTENDO
30 MEI 2014

THE CREW



'Wéér een racegame?!', piepte Wouter, zijn gasgevende wijsvinger nog lam van vierhonderd gouden medailles in Forza 5 en Rank 60 in NfS: Rivals. 'Weet je wat deze generatie nodig heeft? Een goeie RPG!' Maar de Oost-Groningse dwaas jankte weer eens te vroeg, want The Crew is veel meer dan het zoveelste jakkerspel...

PREVIEW

XBOX ONE | PS4 | PC

Ah, Parijs. De stad van de romantiek, toch? De stad die Woody Allen heeft geïnspireerd tot films als Midnight in Paris en Everyone Says I Love You. De stad waar, toen ik er was, de smog zo dik was dat je waarschijnlijk tegelijkertijd herpes, tyfus en longkanker zou krijgen als je iemand een French kiss zou geven, waarop de Franse regering besloot om het autoverkeer in de hoofdstad flink aan banden te leggen. Blijkbaar wisten ze niet dat de auto die verantwoordelijk was voor negentig procent van alle ranzige uitstoot, een zwarte Chevrolet Camaro uit 2010, verschanst stond bij een door Ubisoft gehuurd pandje...

weetje • weetje
De NPC's in de wereld van The Crew kun je niet doodrijden en zullen dus altijd voor je auto weg springen. Dat is logisch, aangezien er echte automerken in deze game zitten en de betreffende fabrikanten liever geen bloed op hun bolides hebben.

The Crew HQ

Het was zeker vies warm in Parijs, vooral in de ondergrondse, maar voor de rest had ik weinig last van die metersdikke smog en wisten we zonder dodelijke slachtoffers The Crew Headquarters te bereiken. Het pandje, weggestopt in een hoek van een typisch Parijsisch straatje, bestond uit een garage met een Camaro erin, een kamer met twee rijen brute PC's, een groep Ubisoft-lui, een vrij volledige code van The Crew en een stel ontwikkelaars van Ivory Tower. Genoeg dus om een hele avond zoet mee te zijn. En mij had het eigenlijk wel een hele week kunnen vermaken... Want The Crew, dames en heren, dat is misschien wel de meest omvangrijke racegame ooit gemaakt!



Zo'n Mini is heel multifunctioneel. Je kunt ermee in de stad, op de snelweg, offroad... En omdat die auto onder gays nogal populair schijnt te zijn, noemen ze 'm ook wel 'anusje van alles'.

The United States of HUGE

Als je hard scheurt, race je in drie kwartier van LA naar New York. Eh, in het Amerika van The Crew that is, want in het echt ben je daarmee natuurlijk wel zo'n veertig uur bezig. Maar dat maakt het mapdoorkruisende tochtje niet minder indrukwekkend, helemaal als je nagaat dat in GTA V een tochtje van het noordelijkste puntje van San Andreas naar de zuidelijk gelegen havens in Los Santos binnen één kwartiertje te doen is. Jawel, de map van The Crew mag dan ook met



Al deze waanzinnig mooie auto's in één shot op TimeSquare is net zo onwaarschijnlijk als twee knappe meiden lopend in Spanbroek.

weetje • weetje
Ivory Tower werkt al sinds de release van Test Drive Unlimited aan The Crew. Acht fucking jaar dus!

TUNING SPECS:
DE KLASSEN VAN THE CREW MMO

De auto's in The Crew komen in zes verschillende klassen. Het interessante hierbij is dat je sommige wagens kunt ombouwen tot àl deze soorten (zoals de Camaro), waardoor je je wagen dus als een Pokémon blijft evolueren. Andere kunnen tot een beperkter aantal omgevormd worden (een Lambo kent geen off-road versie) en sommige kennen maar één Tuning Spec. Welke specialiteiten er allemaal zijn? Ik dacht dat je het nooit zou vragen!

Stock - Zo rolt je wagen uit de fabriek. Het is de vanilla-klasse.

Street - Met een leuke toeter op de motorkap en wat andere aanpassingen, gaat je bak al heel wat sneller.

Dirt - Plak wat off-road bandjes onder je auto, maak de ophanging wat verender en fix 'm AWD, en hij rijdt zowaar een stuk makkelijker over zand en gras.

Raid - De evolutie van de Dirt, gebaseerd op Paris Dakar wagens. Met deze spec weet je zeker dat je auto OVERAL kan rijden. Nog net niet óver water.

Performance – De overtreffende trap van de Street-klasse. Meer gaten erin, track-banden eronder en alles zo mogelijk lichtgewicht.

Circuit – Hiermee kan je amper nog op de gewone wegen rijden, met z'n rollcage en andere onsexy aanpassingen. Ligt als een Hunebed op het asfalt, maar haalt tegelijkertijd de maximale snelheid uit z'n type.


Er werd laatst een rally georganiseerd voor het goede doel: de Modder Theresa-Rally


Da's geen uitlaat, da's een stoma...

recht GIGANTISCH genoemd worden, met niet alleen steden als Detroit, Miami en Las Vegas erin, maar ook kleinere dorpjes en enorme lappen bos, weiland en woestijn.

Verhalende missies compleet met cutscenes vormen de rode raad van de game die je door heel de US zullen leiden, maar overal waar geracet kan worden, zijn missions te doen en skills te tonen, waardoor verveling onderweg van verhaal-race naar verhaal-race uitgesloten moet zijn.

De vele missies bieden je beloning in de vorm van XP (waarmee je algehele level omhoog gaat) maar ook parts en geld voor een (nog) betere auto.

Tijdens je tocht door de Verenigde Staten zullen andere spelers je bovendien in de wielen rijden, want net zoals in Rivals is het Amerika van The Crew een consistente, online wereld... maar dan echt honderd keer groter dan het lappie grond waarop je de laatste Need for Speed je rondjes reed.

The TDU Crew

Oké, ik pompte je daar even vol met een flinke lading aan ongeleide info over The Crew, maar die is minder random dan je denkt. Want laat ik al deze feiten eens naast elkaar zetten: story- en side-races in een online Verenigde Staten, die beloond worden met parts en XP waarmee de speler in level omhoog gaat. Vervang in deze zin de woorden 'Verenigde Staten' met 'Tamriel/Azeroth/Nexus', 'races' met 'quests' en 'parts' met 'armor en wapens', en je zult haast denken dat je te maken hebt met een MMORPG, niet waar?

Dat is dan ook precies de insteek die ontwikkelaar Ivory Tower voor ogen heeft met The Crew, want het team bestaat vrijwel geheel uit dezelfde mensen die verantwoordelijk waren voor Test Drive Unlimited. En wie deze game kent, weet dat dat eigenlijk ook al een MMO genoemd mocht worden, hoewel het nog niet helemaal terecht zou zijn om daar 'RPG' op het einde aan toe te voegen.

The Crew daarentegen, waarin je constant bezig bent om je auto's te voorzien van de beste parts en waarachter zelfs een class-systeem schuilgaat, is een evolutie van die game uit 2006 en verschilt nog maar weinig van een MMORPG. Zoals Creative Director Julian Gerighty het stelt: 'The Crew is Test Drive Unlimited's demon spawn.'

"The Crew mag met recht gigantisch genoemd worden."

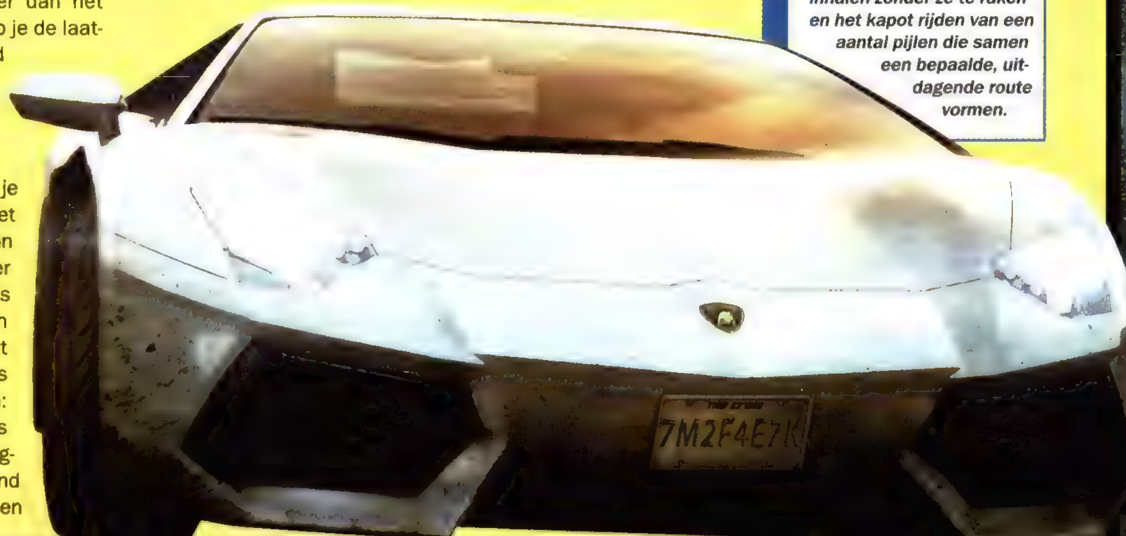
Pitshoer

Het racelandschap op de current-gen (zie je hoe ik kundig de 'next' in de prullenbak heb gemieterd?) zit redelijk vol geslipt met de bandensporen van Rivals, Forza 5 en straks ook nog Driveclub. Maar ik denk dat er nog wel een plekje is voor de tiretracks van The Crew, want deze game kent een redelijk uniek concept dat eigenlijk alleen nog maar voorafgegaan is door - inderdaad - de twee delen Test Drive Unlimited.

Een racegame zo groot, zo veelzijdig en zo ambitieus als deze, gaat zeker gamers aanspreken die racen vet vinden, maar die wel eens wat meer willen dan Gran Turismo-stijl race na race afwerken alsof je een pitshoer bent. ★

weetje • weetje

Missions zijn allerlei soorten races en Skills houden je bezig tussen de Missions door. Denk daarbij aan slalommen over de snelweg, zoveel mogelijk auto's inhalen zonder ze te raken en het kapot rijden van een aantal pijlen die samen een bepaalde, uitdagende route vormen.





VERWACHTING WOUTER:

Hoewel The Crew op dit moment nog wat ruw rondom de randjes is, heeft het de potentie om honderd keer Rivals in zowel grootte als uitgebreidheid te zijn. Ik denk dat Driveclub uitgesteld is omdat ze gezien hebben tegen wat voor ambitieus project ze straks moeten opboksen...

- + Gestoord grote speelwereld.
- + Een Massively Multiplayer Online Racing... eh, Player Game.
- + Een racegame met een verhaal, verteld in slicke cutscenes.
- – Er is ook zoiets als té veel ambitie, Ivory Tower...

MMO RACING GAME
IVORY TOWER / UBISOFT
NNB

EIGENZINNIGE & HARDCORE MMO

WILDSTAR®

De Amerikaanse ontwikkelaar Carbine Studios wil met WildStar een frisse wind laten waaien door het snel verdorrende MMO-landschap. Om uit te zoeken of dat gelukt is, stuurden we ons eigen frisse windje, PU.nl-redactrice Alie, naar Californië.


Een verlaagd plafond van een bovenkaak, zie je wel vaker in doodlopende straatjes.

Mijn Cassian ligt verkreukeld op de vloer van de dungeon. Mijn mond valt letterlijk open van verbazing, maar dan herinner ik me de woorden van de ontwikkelaar. Ze hadden gelijk: WildStar is hardcore... Gelukkig ben ik niet de enige die het lastig vind mijn personage in leven te houden. Zijn wij, journalisten en zelfbenoemde MMO-specialisten, nou echt onder de indruk van een dungeon? Wat is hier aan de hand?

ANDERS DAN ANDERS

Tijdens mijn meerdaagse trip naar het zonnige Californië is één ding me wel heel duidelijk geworden: WildStar is anders. Nou ja, men wil bij Carbine Studios in ieder geval graag dat WildStar anders is dan alle andere MMO's.

WildStar is een gloednieuwe IP met een unieke persoonlijkheid. Er is gekozen voor een cartoony uiterlijk dat flink over de top is en allerlei gekke sci-fi elementen bevat. In WildStar vind je geen Orcs, Jedi of ander welbekende rassen en klassen. De characters, het kleurenpalet; WildStar heeft een eigen smoel en stem.

Ik vroeg Mike Donatelli (Design Director) naar deze drang om anders te zijn: "We wilden de MMO-elementen waar we nog altijd van genieten, behouden maar zaken die verouderd aanvoelen, zoals bijvoorbeeld het combatsysteem in een old skool MMO als World of Warcraft, daar beleven we geen plezier meer aan, daar willen we vanaf."

Duidelijke taal, maar met een geplande releasedatum in juni en een tegen die tijd vrij vol MMO-landschap móét WildStar ook wel anders zijn. De vergelijking met World of Warcraft, de grootste concurrent van WildStar, is in ieder geval een veelgemaakte. Dit natuurlijk vooral omdat de oprichters van Carbine Studios stuk voor stuk afkomstig zijn van Blizzard.

Donatelli: "Eerlijk gezegd maak ik me totaal geen zorgen over andere MMO's. Wij zijn nu al heel erg blij met WildStar. We gaan uit van onze eigen kracht en willen ons spel gewoon door zoveel mogelijk mensen laten spelen."



COMBAT MET TELEGRAPHS

Tijdens mijn allereerste kennismaking met WildStar, verbaasde ik me vooral over het combatsysteem. Het targeten en als een brave MMO-speler je rotatie uitvoeren, is vervangen door het zogenaamde telegraphsysteem. Hierbij maken gemarkeerde vlakken op de grond je duidelijk waar de aanvallen van je tegenstander en die van jou gaan landen. De nadruk ligt dan ook op het richten van je attacks en het bieden van moment-to-moment controle over je personage. "Je dasht, maakt dubbele sprongen en sprint. Je voert een heleboel op beweging gebaseerde aanvallen uit, waarbij je zelf kunt richten. Hierdoor komt er flink wat skill bij kijken. Het maakt combat fun, terwijl raiden ontzettend uitdagend wordt. Het is tegelijk een stuk minder frustrerend, omdat je exact kunt zien wat er gebeurt", aldus Design Producer Stephan Frost.

De combat in WildStar voelt inderdaad veel minder statisch dan in de meeste MMO's. Wellicht dat mijn groepje daarom zo keihard faalde in een 'simpele' dungeon... Het is gewoon anders dan we gewend zijn!



HET VERHAAL

WildStar speelt zich af op planeet Nexus, een soort Atlantis: iedereen vermoedde het bestaan, maar niemand slaagde er ooit in het te traceren. Nu het eenmaal weer gevonden is, probeert jouw personage zich er als een van de eerste bewoners te vestigen. Er ligt echter een vijandelijke factie op de loer die in Nexus ook een ideale thuisbasis ziet. Je kiest je personage uit de Dominion of Exiles factie. Deze laatste groep is verdreven van hun planeten door het grote Dominion Empire, dat weer verbonden is met de oorspronkelijke bewoners van Nexus, de Eldan. Beide groepen denken dan ook het recht te hebben Nexus voor zichzelf te claimen.



HARDCORE

Met vijf man is het altijd nog makkelijker overleggen en synchroniseren dan met twintig of zelfs veertig. Vooral deze laatste optie is volgens de ontwikkelaars erg hardcore. Ik hoorde een Engelse collega werkelijk een zucht van verlichting slaken toen duidelijk werd dat we niet zelf gingen raiden, maar dat we een demo te zien zouden krijgen. Ik kuchte nog iets van 'sissyboy', maar hij kreeg gelijk: het is complete chaos, waarbij het 'telegraph-systeem voor de enige houvast zorgt.
Aanvallen van de (mini)bosses leveren vaak een soort ronddraaiende patronen op die nog het meest doen denken aan symmetrische doolhoven. Wanneer je veertig man rond een boss ziet dansen, heeft dat daadwerkelijk iets ontzagwekkends, het is inderdaad hardcore.
Tja, en als zelfs 'doorgewinterde' MMO-spelers de game al omschrijven als hardcore, wat is dan eigenlijk de doelgroep? Donatelli: "We hebben in eerste instantie vooral gekeken naar de ervaren MMO-spelers die zich al jarenlang vervelen. Hen bieden we sowieso iets nieuws. Daarnaast hopen we ook een nieuwe generatie aan te spreken, die nog nooit een MMO heeft aangeraakt maar wel helemaal into MOBA's zijn. Onze combat wordt namelijk veel vergeleken met die van League of Legends."

OWNERSHIP

Het lijkt erop dat Facebook-casuals maar beter ver uit de buurt van WildStar kunnen blijven, hoewel er wel degelijk voor ieder wat wils aanwezig is. De ontwikkelaar noemt dit 'ownership'; de game moet gespeeld kunnen worden, zoals de speler in kwestie dat wil. Of je nou wil PvP'en of PvE'en of liever met je eigen huisje en tuintje bezig bent, het kan allemaal.

Hierbij hoort ook de keuze voor een bepaalde 'Path', een derde optie naast je ras en klasse. Donatelli omschrijft dit als 'layered content'. "Een keuze voor een Path laat je het gehele spel lang anders interacten met de wereld. Een Scientist ziet en leert andere dingen dan een Explorer. Hiermee voegen we als het ware een nieuwe laag toe aan een vertrouwd element."
Een voorbeeld van deze gelaagdheid komen we ook tegen in de Public Events, waarvan er elke paar uur een of twee per zone spawnen en waar iedereen aan mee kan doen. Het Public

"De combat in WildStar voelt inderdaad veel minder statisch dan in de meeste MMO's."

Event dat wij checkten, bestond uit een factie versus factie strijd, waarbij we zo snel mogelijk verschillende stages moesten doorlopen.
Zo dienden we allereerst bepaalde materialen te verzamelen, en de manier waarop een personage dit doet, is afhankelijk van het gekozen 'Path'. Vervolgens moesten we uiteraard wat mobs killen, dodelijke straling overwinnen en een boss bestrijden. En ten slotte... heb ik geen idee. De kneuzenbrigade (a.k.a. gamejournalisten) kwam niet verder dan dat.
Hiernaast kregen we nog een aantal elementen te zien die ik nog niet eerder (of in ieder geval zelden) in andere MMO's ben tegengekomen. Neem bijvoorbeeld Adventures, die je net als dungeons met z'n vijven binnengaat, maar hier verder totaal niet mee te vergelijken zijn. Adventures bevatten namelijk meer RPG-elementen, zoals een open world, keuze-opties en een diepere storyline. Of neem de Warplots. In deze 40 versus 40 PvP matches draait het allemaal om stukken land waar je met je Warparty (een soort tweede guild, inclusief ranks) dingen als teleporters, afweergeschut of zelfs holografische raidbosses op kunt plaatsen. Ook zeer hardcore.

PATCHES, PATCHES, PATCHES

Een veelgehoorde klacht onder MMO-spelers is dat de endgame content op een gegeven moment te eentonig wordt. De mensen van Carbine Studios zijn zich hier zeker van bewust.
Donatelli: "Als ik de cap heb bereikt, wil ik geen alt maken, dan wil ik goede endgame content. Wij willen mensen geïnteresseerd houden en daarom is zo'n negentig procent van onze patches gericht op deze endgame content. Andere games waar ik aan gewerkt heb, beschouwen een nieuwe questline al als een patch, maar bij ons zijn het hele zones aan content. We bewaren die niet om later als expansie te verkopen."
Wederom kloeke taal dus, maar mocht men er bij Carbine Studios inderdaad maandelijks in slagen zo'n grote patch uit te brengen, dan mogen ze daar ook best een beetje trots op zijn. Hiernaast worden er wekelijks wisselende events toegevoegd aan bestaande content. Tijdens een gevecht in een raid neem je het bijvoorbeeld op tegen twee van zes mogelijke bosses. Alle mogelijke combinaties hier binnen leveren een compleet ander gevecht op met andere mechanics, die dus ook om andere tactics vragen.

MISSIE GESLAAGD

Mijn trip begon met een introductie op WildStar door Jeremy Gaffney (Executive Producer). Hij gaf aan dat het heel erg tof is om een nieuwe IP te hebben, maar dat het zowel voor de makers als voor het publiek een lastige situatie oplevert. Want wat is WildStar precies?
Ik denk dat ik het antwoord na twee dagen wel heb. WildStar is een nieuwe IP gemaakt door mensen die allemaal al jarenlang meedraaien in de MMO-wereld en het tot hun missie gemaakt hebben nieuwe dingen te introduceren in een vrij traditioneel landschap. Mijn conclusie: missie geslaagd. ✖

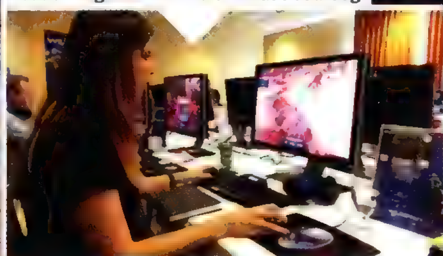
ALIE ON TOUR



Het bed in mijn hotelkamer was serieus groter dan mijn hele appartement in Amsterdam. Die zeven kussens betekenen daadwerkelijk dat er nog zes mensen bij hadden kunnen komen liggen. Is niet gebeurd...



Het evenement werd gehouden in het hotel. Handig voor mij, aangezien ik niet zo'n ochtendmens ben en de reis van mijn kamer naar deze locatie welgeteld een hele minuut bedroeg.

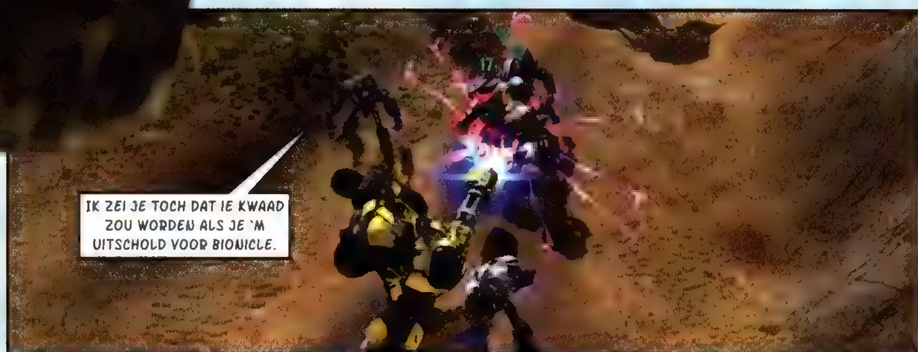


Mijn zonnebril kwam me erg goed van pas. Niet alleen omdat het een heerlijke 25 graden was in Californië, maar ook omdat deze de beste camouflage tegen jetlag-wallen ooit biedt.



TRANSFORMERS UNIVERSE

Als je Samuel boos wil krijgen, moet je 'Transformers... Robots in the sky' roepen. 'In disguise! IN DISGUISE!', schreeuwt onze Spanjaard dan terwijl de stoom uit z'n oren komt.



Mensen gaan er nog steeds vanuit dat ik MMO's haat. Wat best begrijpelijk is, aangezien ik jarenlang tirades heb gehouden tegen games als World of Warcraft. Maar de waarheid is dat ik werkelijk niets tegen massive online games heb. Ik zou er best een willen spelen, ware het niet dat ik er gewoon nog geen enkele gevonden heb die mij qua gameplay écht enthousiast weet te krijgen.
Jagex, bekend van het immens populaire Runescape, is echter bezig met een online game die mij wellicht over de streep kan trekken. Met de gameplay van hun Transformers Universe willen ze immers, zoals ze dat zelf zeiden, 'de grenzen tussen console en browser doen vervagen'. Ze willen de kick van een goede third-person shooter combineren met het sociale aspect van een MMORPG en het competitieve van een MOBA. Transformers Universe is dan ook een zogenaamde MOTA: een Massively Online Tactical Action game.



weetje • weetje

De game bevat veel verschillende maps, waaronder een woestijngebied, een strand, een besneeuwd landschap, een stadje en nog veel meer. Al deze gebieden zijn gebaseerd op bestaande locaties in Noord-Amerika.

Rotvaart

Je maakt dus een team van gigantische, transformerende robots en daarmee probeer je in specifieke arena's het andere team van gigantische, transformerende robots lens te knallen én te slaan; (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Capture the Hill - je kent het wel - maar dan massively online. En met Transformers. En je gaat het gewoon in je browser kunnen spelen. En het wordt free-to-play. (Op de manier zoals het hoort: je kunt betalen voor je in-game valuta, maar je kunt ook gewoon alles - werkelijk alles - handmatig ontgrendelen door de game gewoon te spelen. Kindjes met rijke papa's gaan dus géén oneerlijk voordeel hebben. Joechee.)
Een behoorlijk sexy formule, als je het mij vraagt. Als kind van de jaren tachtig (en dus automatisch Transformers-liefhebber) wilde ik echter meteen weten of dit dan wel écht een Transformers-game is en niet gewoon een online actiegame met wat robot-skins. Het eerste gameplay-materiaal stelde mij gelukkig meteen gerust toen ik zag hoe een auto met een rotvaart van een heuvel afreed, in de lucht transformeerde tot een badass robot en raketten begon te schieten op wat Decepticons nog voordat hij de grond raakte. Vet.

DE SLECHTSTE TRANSFORMERS-GAMES

3 The Transformers: Call of the Future
Deze PlayStation 2-titel verscheen exclusief in Japan, ondanks dat alle tekst en voice-overs in de game gewoon in het Engels waren. Het leek alles te bevatten wat een goede Transformers-game nodig heeft (waaronder de stijl en de belangrijkste personages uit de Generation One-verhaallijn) maar het miste één cruciaal ding: diepgaande gameplay. 3D beat-'em-ups kunnen leuk zijn, maar urenlang alleen maar slaan en schoppen wordt héél snel saai.

2 Beast Wars: Transformers
Kennen jullie Beast Wars nog? In deze creatieve spinoff veranderden de Transformers niet in voertuigen maar in wilde dieren en de serie was dan ook beestachtig goed. Een stuk minder tof was de bijbehorende PSX-game, wat een oppervlakkige third-person shooter met verschrikkelijke platforming was. En je kón transformeren naar Beast Mode, maar dan verloor je wel al je aanvalsmogelijkheden. Een gemiste kans in meerdere opzichten.

1 Transformers: Mystery of Convoy
De slechtste Transformers-game aller tijden moet toch echt Mystery of Convoy zijn, die (wederom) enkel in Japan verscheen, op de Famicom. Het was een actie-platformer, zoals de meeste 8-bit-licentiegames van die tijd, maar wel eentje die belachelijk moeilijk was. En niet op een leuke, eerlijke manier. De vijanden waren minuscuul, nauwelijks zichtbaar en haast onmogelijk te raken, en je ging van de minste aanraking met iets meteen dood. En het transformeren? Daar had je echt geen reet aan.





weetje • weetje

Een van de nieuwe Transformers van Jagex is Meltdown, een Autobot die z'n laser het liefst gebruikt om z'n maten weer in elkaar te lassen. Hij is een van de medics die de game je te bieden heeft.



weetje • weetje

De game speelt zich af in de continuïteit van de serie Transformers: Prime, dat zich weer afspeelt na de gebeurtenissen van de game Transformers: Fall of Cybertron.



Ik wou dat m'n vrouw een Transformer was... En dat ze dan in een lekker wijf kon veranderen.

Grungy

Je kiest dus eerst of je bij de Autobots wilt horen of dat je in de naam van Megatron wil vechten, en vervolgens stel je je team samen uit een overdaad aan wandelende machines met een specifieke klasse. Veel van de bekendste Transformers zitten er in (Optimus, Bumblebee, Starscream en Barricade) maar Jagex mocht van Hasbro ook een heleboel compleet nieuwe Transformers bedenken.

De developer mocht op wel meer gebieden creatief losgaan en dat is vooral ook hoorbaar; zo is de muziek afgestemd op de persoonlijkheden van de vele robots. Het ene moment hoor je in het Autobots-kamp orkestrale muziek van het London Philharmonic en even later is het rauwe dubstep. Bij de Decepticons hoorde ik smerige industrial uit de speakers knallen, vlak voordat een andere Decepticon ondersteund werd met grungy rock en metal.

Transformers Universe oogt esthetisch soms wat dertien in een dozijn, maar bevat, onder andere door de muziek, alsnog massa's persoonlijkheid.

"Het ene moment hoor je in het Autobots-kamp orkestrale muziek van het London Philharmonic en even later is het rauwe dubstep."

Vage shit

Na mijn kennismaking met de game in Londen had ik maar twee vragen: 'hoe zit het met de eenzame speler?' en 'waarom zie ik enkel rijdende Transformers?'.

De kopstukken van Jagex legden me enthousiast uit dat mensen die niet geïnteresseerd zijn in heftige multiplayer-sessies niets te vrezen hebben. De nadruk ligt inderdaad erg op hardcore PvP, maar er zal ook zat PvE (player versus engine) content aanwezig zijn voor gamers die lekker achterover gezakt willen zitten en gewoon stressloos willen aankloten. Hoe precies konden ze me echter nog niet vertellen.

Op de tweede vraag kreeg ik een nog vager antwoord. In Fall of Cybertron zaten immers gewoon vliegende Transformers en zelfs Dinobots zoals Grimlock. Waar waren die? En de Constructicons? 'De game heet Universe voor een reden', zeiden ze. 'We hebben ons nu nog enkel op landvoertuigen gefocust voor de balans en dergelijke, maar we gaan dat zeker ooit uitbreiden.' Ooit. Juist. *An answer in disguise*, heet zoiets. ★



weetje • weetje

De grafische stijl is een mix van de esthetiek van de tekenfilmserie waar het spel op gebaseerd is en de hardere, realistischere stijl van de Michael Bay-films.

DE BESTE TRANSFORMERS-GAMES

3 Transformers: Dark of the Moon

Van de games die gebaseerd zijn op de Transformers-films van Michael Bay is er niet één bepaald indrukwekkend te noemen, maar Dark of the Moon was waarschijnlijk de beste. Komt dat omdat de game in feite gewoon een makkelijker verteerbare versie was van Transformers: War for Cybertron, in een Michael Bay-jasje? Ja, eigenlijk wel, ja. De game was in ieder geval een stuk beter dan de bijbehorende film, maar goed, dat was ook niet heel erg moeilijk.

2 Transformers

Deze PlayStation 2-game uit 2004 (die een jaar na het verschrikkelijke The Transformers: Call of the Future verscheen, toevallig) was eigenlijk de eerste écht goede Transformers-game, wat best beschamend is voor een franchise die al sinds de jaren '80 bezig is. Het was gebaseerd op de Armada-serie en je kon Optimus Prime, Red Alert en Hot Shot besturen. Transformeren tussen voertuig en robot ging (eindelijk) super vloeiend en het rijden was net zo leuk om te doen als het knallen.

1 Transformers: War for Cybertron

Transformers meets Gears of War. Maar nog belangrijker: eindelijk was er een product dat alles bevatte wat we wilden van een game waarin we schietende, transformerende robots besturen. Wrede transformaties, keiharde actie, prachtige beelden, een episch verhaal en zelfs een ijzersterke multiplayer, dus. Oh, en een net zo indrukwekkend vervolg: Fall of Cybertron. Awesome.







VERWACHTING SAMUEL:

Een gratis, toegankelijke en verslavende MMO die door extreem veel mensen gespeeld gaat worden. Als het aan Jagex ligt, speelt iedereen straks gewoon lekker Transformers Universe!

- \+ Toegankelijk genoeg voor 'casuals', diepgaand genoeg voor hardcore gamers.
- \+ Transformeren werkt goed en is daadwerkelijk nuttig.
- \+ Helemaal gratiesj!
- \- (Nog) geen vliegende Transformers. En geen Dinobots, enzo.

MASSIVELY ONLINE TACTICAL ACTION GAME (MOTA)
JAGEX GAMES STUDIO
ZOMER 2014

CHILD OF LIGHT



Jurjen reisde deze maand naar Londen om kennis te maken met het in dichtvorm geschreven Child of Light. Maar voordat hij drie uren in die game doorbracht, nam hij ruim de tijd voor een interview met een van de ontwikkelaars.



Een sprookje. Een RPG. Een speelbaar gedicht. Child of Light wordt door de ontwikkelaars van alles genoemd. Schrijver en director Jeffrey Yohalem noemt zijn spel zelfs kunst. En een ervaring die je leven kan veranderen.

"Dat is één van de redenen... nee, dé reden dat ik videogames maak, omdat ik geloof dat ze ons kunnen veranderen", noteer ik tijdens mijn interview met Yohalem - volgens Wikipedia een cum laude aan Yale afgestudeerde bolleboos met een graad in Engelse literatuur. Yohalem schreef eerder al de verhalen van Assassin's Creed: Brotherhood en Far Cry 3. "Videogames laten ons dingen beleven", vervolgt hij, "die voelen alsof je ze echt hebt meegemaakt. Dat betekent dat we die levensgevaarlijke ervaringen in het echte leven niet hoeven op te doen, maar toch de ervaringspunten kunnen verdienen. Denk aan Romeo en Julia. Je kunt het verhaal op emotioneel niveau diepgaand beleven, maar hoeft er niet zelf aan dood te gaan."

Volgens Yohalem draait Child of Light om de ervaring een mens te zijn. "Maar dan zoals wij, als makers van dit kunstwerk, die ervaring beschouwen. Een uniek, waardevol en interessant perspectief. Tenminste, dat hoop ik."

weetje • weetje

Igniculus kan optioneel door een tweede speler bestuurd worden, waarbij die tweede speler dus ook echt een essentiële rol in het spelverloop speelt.

Oud kerkje

Child of Light begint met de dood van het hoofdpersonage, Aurora. Het roodharige meisje belandt in een wereld die ze aanvankelijk als een droom ervaart. Zelfs als een vrouwtje haar vertelt dat ze in een werkelijkheid verstrikt is geraakt.

Aurora: "Madame thank you for the story. But now I wish to wake." Vrouwtje: "So dull my speech, you fell asleep? What I speak of is real not fake."

Een spel waarin je rijmende teksten leest, het zorgt zeker voor een aparte sfeer. Net als de schilderijachtige omgevingen en de klassieke pianomuziek. Het spoort aan tot een zekere verstilling van de geest, een eerbiedige stemming die ik eerder in een oud kerkje of museum dan in een videogame verwacht te ervaren.

> **"Een spel waarin je rijmende teksten leest, zorgt zeker voor een aparte sfeer."**

Maar natuurlijk zijn de rijmpjes, omgevingen en muziek niet meer dan het jasje van de spelhandelingen, die frappant genoeg juist erg ouderwets zijn. Child of Light is in feite een 2D-platformer, met hier en daar een Zelda-achtige puzzel en vooral veel Final Fantasy-achtige gevechten.

"Elke geweldige game is natuurlijk een bundeling en evolutie van aspecten uit eerdere games", verklaart Yohalem. "Dat geldt net zo goed voor kunst. De Mona Lisa kwam ook niet zomaar uit de lucht vallen."

Behoorlijk pittig

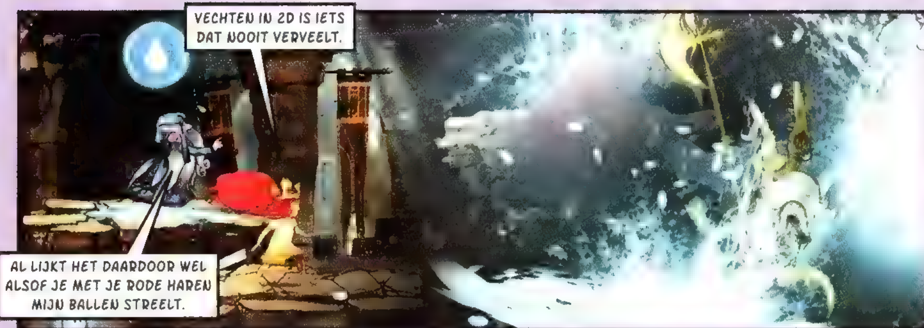
Aurora wordt vergezeld door Igniculus, een blauw vuurvliegje dat ik met de rechterpook door het beeld laat vliegen en met de L-trigger kan laten oplichten. Tijdens puzzels kan ik met het licht van Igniculus door gekleurde glazen schijnen of schaduwen op schakelaars werpen. Ik kan met een verlichte Igniculus ook vijanden stilzetten, waarna ik er met Aurora ongestoord doorheen kan lopen.

Tijdens de turn-based gevechten met 'active time'-balkjes speelt Igniculus een rol van levensbelang: hij kan vijanden vertragen, zodat ik Aurora of een bondgenoot kan laten toeslaan op het moment dat een vijand een aanval wil gebruiken, waardoor die vijandelijke beurt verloren gaat.

Anders dan het sprookjesachtige sfeertje misschien suggereert, worden de gevechten al snel behoorlijk pittig en complex. Dit is dan ook geen kinderspelletje, benadrukt Yohalem. "We proberen een waarheid over te brengen die voor elk mens geldt. Wanneer je in een wereld wil leven met andere mensen, dan zul je daarmee moeten wedijveren. En dat is altijd een zware taak." ★

weetje • weetje

Child of Light is gebouwd op het zogenaamde UbiArt Framework, een basis voor 2D-games die eerder werd gebruikt als bodem onder Rayman Origins en Rayman Legends.





VERWACHTING ***JURJEN:***

Na drie uren in de game voel ik me nog niet echt een ander mens, maar heb ik wel heel veel zin gekregen om dit sprookjesachtige avontuur voort te zetten en zijn diepere waarheden te ontdekken.

- \+ Verstillende stijl.
- \+ Intrigerend verhaal.
- \+ Uitdagende gevechten.
- \- Misschien iets te veel nadruk op de gevechten.

SIDE SCROLLING RPG
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
30 APRIL 2014



RAVEN'S CRY

Graddus noemt Raven's Cry een bratwurst-RPG. Dat zijn rollenspellen uit Duitsland (of Polen) van sterk wisselende kwaliteit die gemeten wordt aan de hand van de 'braadworsten-index'. Dus, is Raven's Cry een vette Frankfurter, of een zielig saucijsje?



Risen, Risen 2, The Dark Eye: Demonicon, Two Worlds, Two Worlds 2, Gothic... Als absolute sausagesucker genoot ik met volle teugen van deze bratwurst-RPG's. Er zijn echter ook zat gamers die juist met een enorme boog om deze even wansmakelijke als sappige spelletjes heen lopen. Raven's Cry, het nieuwste project van bratwurst-veteranen Reality Pump en Topware, belooft weer zo'n ongezonde lekkernij te worden. Laten we die game dus snel langs PU's enige, eigen 'braadworsten-meetlat' leggen!

PREVIEW

XBOX 360 | PS3 | PS4 | PC

Bratwurstregel 1
De setting is verfrissend fout

Toen Raven's Cry ruim drie jaar geleden op de tekentafel belandde, waren goede piratengames ongeveer even zeldzaam als een complimentje van Ed. Inmiddels hebben we onder andere AC IV: Black Flag, de remake van The Wind Waker en Risen 2 langs zien zeilen, en zou je dus kunnen zeggen dat het genre anno 2014 oubolliger is dan de gemiddelde aflevering van Piet Piraat.
Toch, Raven's Cry werd al bedacht vóór deze titels in de winkels lagen. Daarom: kudo's voor trying!

Bratwurstregel 2
Cosmetisch is het abominabel

Raven's Cry speelt zich af in een tropische semi-sandbox. Derhalve wil ik de laadtijden, low-res gerecyclede omgevingen en screen-tearing nog wel voor lief nemen.
Onvergeeflijk is evenwel de bizar slechte A.I. Tijdens zeeslagen dobberen vijandelijke bootjes rond als debiele meerkoeten, terwijl jungle-inboorlingen blind op je af rennen onder hard 'Oeleboele'-geroep. Soms blijven ze steken achter een struik of rotsblok. Al kun je sowieso ook gewoon keihard overal langs sprinten. Aye!

Bratwurstregel 3
Er is gigantisch veel te doen

Veel te doen? Ha, Raven's Cry zit voller dan de schatkist van Zwartbaard! Ga bijvoorbeeld op schattenjacht, speel verschillende facties (Spanjaarden, Engelsen etc.) tegen elkaar uit, handel in koffie of marihuana, hou het in-game economiesysteem (prijzen in havens verschillen zwaar) in de gaten, verzamel crew en clues, kies het ruime sop voor een sidequest-avontuur, of geniet van vrijuit klimmen, klauteren, schermen, schieten etc...

"Als cynische zeebonk leef je maar voor één ding: wraak!"



DE VIJF VETSTE PIRATENGAMES

1. The Secret of Monkey Island
2. Sid Meier's Pirates!
3. Assassin's Creed IV: Black Flag
4. Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
5. Risen 2: Dark Waters

Bratwurstregel 4
De sfeer is fantastisch

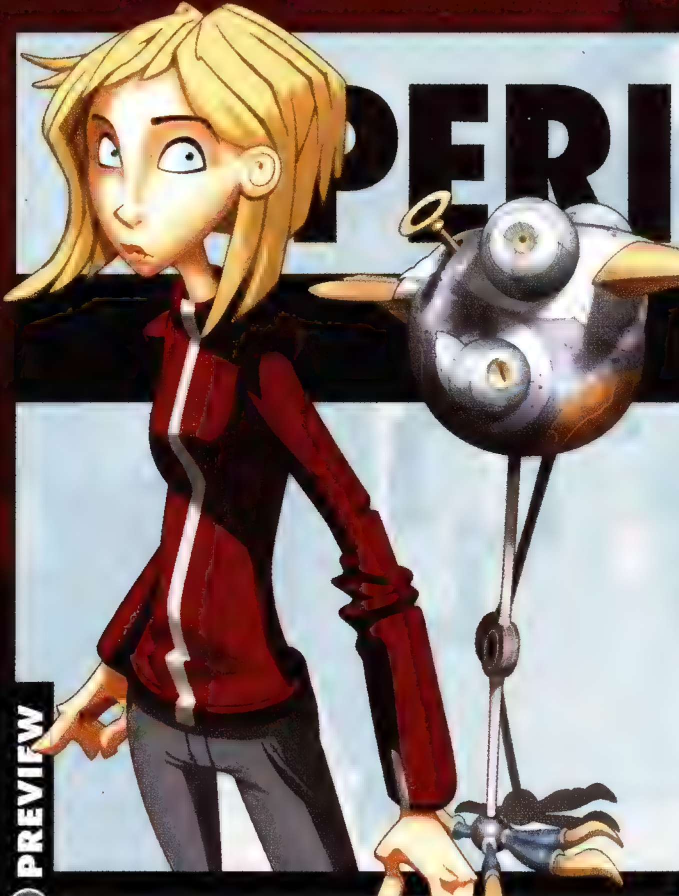
Hoofdpersoon Christopher Raven is een echte baas. Nadat z'n vrouw en kinderen zijn vermoord, leeft de cynische zeebonk nog maar voor één ding: wraak! Rum zuipen in de kroeg is zijn favoriete bezigheid. Ook helpt Christopher graag hoeren in ruil voor seks, maar moet een oude opa hem dik betalen. Als een echte klootzak door het leven gaan, heeft overigens nog nut ook: dankzij het notoriety-systeem worden NPC's dan al bang als ze je zien! Ja, Raven's Cry kent een perfect piratengamesfeertje.
Jammer alleen dat het er allemaal zo amateuristisch uitziet... ★

VERWACHTING GRADDUS:
Fout, viezig maar bij vlagen fenomenaal: voor liefhebbers van bratwurst-RPG's, lijkt Raven's Cry nu al een blinde aankoop. Gamers met een allergie voor vet Duits eten blijven daarentegen beter ver van deze wansmakelijke troep verwijderd. En eigenlijk van het genre als geheel...

+ Bruter dan Black Flag.
+ Fokking veel te doen.
- Technisch zwáár onder de maat.
- Hoe lang blijft deze mouk leuk?

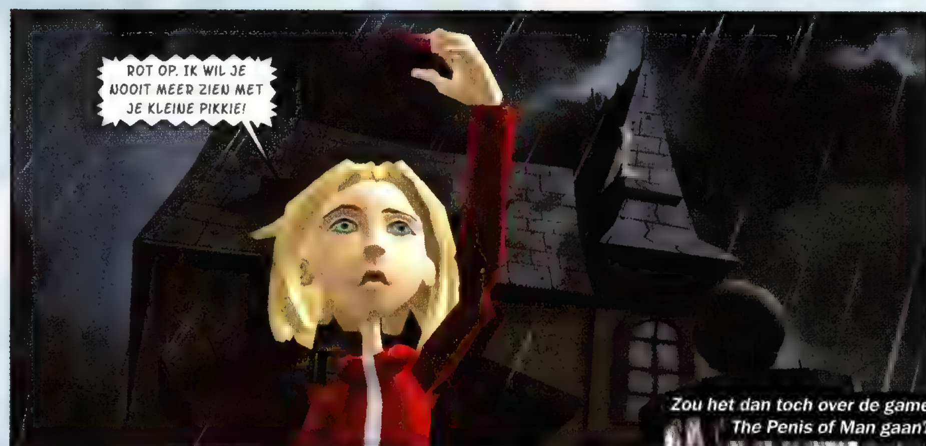
ACTION-RPG
REALITY PUMP STUDIOS / TOPWARE INTERACTIVE
ZOMER 2014

PERILS OF MAN CHAPTER ONE



PREVIEW iOS

Het klassieke point-and-click adventure beleeft een nieuwe bloeiperiode op de tablets. Na Broken Sword en Broken Age is Perils of Man al de derde titel dit jaar waar Jan een bobbel van in z'n broek krijgt.



Zou het dan toch over de game The Penis of Man gaan?

De toon van Perils of Man wordt direct gezet. Middels een soort mystery show word je als speler geconfronteerd met een onopgelost familiedrama. Twee briljante wetenschappers binnen één familie zijn ooit van het een op 't andere moment op onverklaarbare wijze verdwenen.



Nou, bij mij thuis komen er echt wel eens vliegende schotels langs, hoor. Kopjes ook soms.

Beiden waren op de top van hun carrière en deden grote ontdekkingen en uitvindingen.
Wat is er precies gebeurd? Is de familie soms vervloekt en wat betekent dat voor Ana, de dochter van de wetenschapper die het laatst verdween? Oh, oh, oh.... De spanning is bijna ondraaglijk!

Gevangen

Sterkste punt van Perils of Man is de sfeer. De game begint spannend en vermakelijk, maar krijgt al snel een donkere ondertoon. De moeder van Ana is behoorlijk paranoïde en gelooft dat haar man nog als geest door het huis waart. Ana mag van haar zelden naar buiten en leeft bijna als een gevangene in haar eigen huis.
Op haar zestiende verjaardag krijgt Ana van haar moeder een kistje dat haar vader speciaal voor haar bewaard heeft. Het bevat een voorwerp waarvan Ana denkt dat het iets te maken heeft met de mysterieuze verdwijning van haar vader, waarop ze, zeer tegen de zin van haar moeder, besluit de zaak te onderzoeken.

> **"Een heerlijk adventure dat met dit eerste Chapter hongerig maakt naar meer."**

weetje • weetje

Chapter 1 kun je gratis downloaden voor je iPad. De volledige game is ongeveer tien keer groter en zal rond de 4,50 euro gaan kosten.

Volwassen

Perils of Man komt uit de koker van Bill Tiller, een voormalig LucasArts-veteraan die onder meer gewerkt heeft aan Full Throttle, The Dig en The Curse of Monkey Island, en dat zie je aan alles terug. Denk aan de puzzels (combineer voorwerpen met elkaar), de vormgeving (een mix van handgetekend en 3D), de nadruk op de cast, de gesprekken die je met ze voert en de klassieke voortgang van de gameplay.
Toch werkt het weer als de spreekwoordelijke tiet. De overgang tussen gebieden/locaties gaat naadloos, Ana is een slim, sympathiek en intrigerend personage en de sfeer is, zoals gezegd, spot on. Het is veel minder 'we proberen koste wat het kost lollig te zijn' dan je wellicht verwacht bij een voormalig LucasArts medewerker. Het is allemaal, net als in Broken Age, een stuk subtieler en volwassener. Een ontwikkeling die ik zeer toejuich.

Sherry

Eigenlijk heb ik tot dusver maar twee kleine kritiekpuntjes op Perils of Man.
Wanneer op de gezichten van Ana en haar moeder wordt ingezoomd, zie je dat het er erg hoekig en slordig uitziet. Als je speelt, uitgezoomd dus, merk je daar weinig van, maar het oogt toch een beetje goedkoop. Ook de voice-acting is een tikje mwoah. Ana heeft een raar soort bekakt en loom accent, alsof ze constant aan de sherry zit, en omdat je regelmatig met haar moet babbelen, is dat wel effe wennen.
Het zijn slechts twee kleine vlekjes op het blazoen van een voor de rest heerlijk adventure dat met dit eerste Chapter hongerig maakt naar meer, zeker omdat ik het gevoel heb dat Perils of Man alleen maar beter gaat worden naarmate het spel vordert. ★



Tja, een tubetje Anus Bleker... waar zou die nou voor zijn?



VERWACHTING JAN:
De toon van Perils of Man is mysterieus, volwassen en grappig, met Ana als sympathiek middelpunt. Hopelijk laat de volledige game niet lang meer op zich wachten.

- \+ Sfeer.
- \+ Volwassen toon.
- \+ LucaArts vibe van weleer.
- \- Ontwerp personages en voice acting niet top.

POINT & CLICK ADVENTURE
IF GAMES
CHAPTER 1 OUT NOW / VOLLEDIGE GAME Q2 - 2014

NIEUW!

PU STORE

WWW.PUSTORE.NL

DE WEBSHOP VAN POWER UNLIMITED GROEIT!

Wekelijks voegen we nieuwe items toe aan de PU Store, en onze meest versche aanwinst is het Viva Hollanda! T-shirt (gebaseerd op een fameuze kreet van Jan tijdens de E3-presentatie van Killzone 3). Om ook onze vrouwelijke lezers eens een plezier te doen, vonden we een aantrekkelijk fotomodel bereid om te poseren in dit slicke shirt, dat los te koop is voor nog geen 15 euro, of gratis wordt meegeleverd bij aanschaf van FIFA World Cup Brazil in onze shop.

VIVA HOLLANDA!





LEVERBAAR IN ALLE KLEUREN ORANJE VOOR € 14,99

OF GRATIS BIJ AANSCHAF VAN FIFA WORLD CUP BRAZIL

Inmiddels hebben we ook een zeer smakelijk Baklap T-shirt in onze shop liggen én kun je profiteren van een aantal aantrekkelijk geprijsde games, zoals **Titanfall**, **Thief**, **Dark Souls II** en **Call of Duty**, al dan niet in combinatie met een van de toffe PU-shirts.
Dus... waar wacht je nog op?
Check alle aanbiedingen op: **www.pustore.nl**





PREVIEW 3DS

DISNEY MAGICAL WORLD

Na negentig uur in Animal Crossing: New Leaf, heeft Jurjen dat dorpje voorgoed aan zijn lot overgelaten - hij wilde wat meer tijd met zijn gezin doorbrengen. Helaas voor dat gezin, heeft hij nu een tweede leven ontdekt waarin hij zich misschien nóg wel meer thuis voelt.



Je zou toch denken dat deze game ook uit gaat komen op de iPad Minnie.

Mijn vrouw vond het schokkend dat ik in 2013 ruim negentig uur van mijn leven in Animal Crossing: New Leaf had gestoken. Ze vond het een beetje kinderachtig, en vroeg of ik die tijd niet beter met het gezin had kunnen doorbrengen, in plaats van met al die malle beesten in die virtuele wereld.

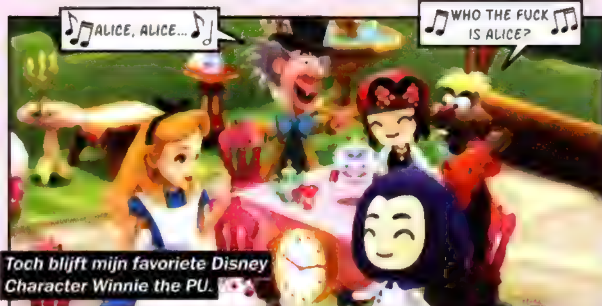
Als antwoord heb ik drie dagen niets tegen haar gezegd. Dus ook niet dat mijn eerste uren in de Japanse versie van het zeer Animal Crossing-achtige Disney Magical World mij uitstekend zijn bevallen.

Op weg naar het kasteel van Doornroosje wordt mijn Mii-personage verwelkomd door Mickey en Minnie. Ze noemen me bij mijn naam, en geven me een pet met Mickey Mouse-oren. Ik ren door de kleurrijke omgeving van Disney's magische wereld en maak een praatje met Pluto, Goofy en Donald. Weet je wie er ook is? Katrien Duck. Ze doet veel vriendelijker dan in de strips. Ik krijg van haar een paars T-shirt, en later nog veel meer geinige kleren voor mijn Mii-tje. Sommige mensen dromen ervan een topvoetballer of onverschrokken marinier te zijn, maar het leven in Disney Magical World komt dichter in de buurt van mijn droomvervulling.

Bekende koppen

Een onbezonnen leventje leiden in een vrolijke plaats vol gezellige buren die me altijd positief benaderen en soms zelfs iets aan me géven - dat ik van zulke dingen droom, zal wel wat te maken hebben met die saaie nieuwbouwwijk waarin ik mijn dagen moet slijten en anders wel met die ondankbare honden waaruit mijn gezin bestaat. Op moment van schrijven, ben ik er nog niet over uit of ik nu liever de nogal random beren, poezen en schapen van Animal Crossing of de bekende koppen uit de Disney-stal als levensgezellen heb. Maar ook al begrijp ik geen hol van wat ze zeggen (ze spreken Japans, hè), ik vind het toch al geweldig om gewoon even een praatje met Knabbel, Babbel, Winnie the Pooh en Aladdin te kunnen maken. Ja, je leest het goed, ook Winnie en Aladdin mag je tot je buren rekenen. Je treft die figuren in hun eigen kleurrijk vormgegeven gebieden die toegankelijk worden als je genoeg stickers hebt verzameld door klusjes voor andere Disney-personages te voltooien. Er is ook een gebied dat is gebaseerd op Alice in Wonderland.





Toch blijft mijn favoriete Disney Character Winnie the PU.

"Een mooie uitzondering op de regel 'dat je van Disney-games doorgaans niet veel hoeft te verwachten'."

Wanneer je net als ik en Peter Pan ernaar neigt altijd kind te blijven, zullen de waarden serotonine en sacharine in je bloed op dit punt van de preview met tientallen procenten zijn gestegen. En er is meer.

Specifieke missies

Je kunt in Disney's magische wereld allerlei typische Animal Crossing-dingetjes doen, zoals vissen vangen, gewassen verbouwen en meubels verzamelen. En natuurlijk zijn er ook meubeltjes in de stijl van Poohbeer en Aladdin te vergaren.

Naast dergelijke, nogal lukrake activiteiten, kun je ook vele uren steken in specifieke missies, die variëren van lullige Quick Time Event-dansjes tot eenvoudige monsterjachten waarin je met de toverstaf van Yen Sid op vijanden schiet en eindbazen moet verslaan om speciale voorwerpen te veroveren.

Reken ook op flink wat uren kabbelend speelplezier in je eigen Disney-café, waar je de boel kunt verbouwen, nieuwe recepten kunt vrijspelen, feestjes kunt geven om nieuwe Disney-personages in je wereld te lokken en enorm veel geld kunt verdienen om een nóg rijker bestaan in Disney Magical World op te bouwen.

Laat m'n vrouw het niet horen, maar ik denk dat ik mij in dit virtuele leventje wel honderd uur ga vermaken. ★



weetje • weetje

Net als in Animal Crossing, krijgt je leefomgeving op sommige feestdagen (bijvoorbeeld Halloween, Kerst en je verjaardag) een ander uiterlijk en/of speciale events.

VERWACHTING JURJEN:

Dit is een mooie uitzondering op de regel 'dat je van Disney-games doorgaans niet veel hoeft te verwachten'. Wie wel een beetje klaar is met het bestaan in Animal Crossing: New Leaf, kan in Disney Magical World verder leven.

- + Animal Crossing met Disney-personages.
- + Lekker veel te doen en te beleven.
- - Wel erg simpele missies.
- - De meeste muziek is kut.

LEVENSSIMULATOR
BANDAI NAMCO
1 SPELER
ZOMER 2014

TOP TIEN (PRETTIG) GESTOORDE DEVELOPERS

Dat game-developers aparte types zijn, heb je in de afgelopen jaren wel in de PU kunnen lezen. Maar wie zijn nu de grootste nutcases in de industrie? Wie zijn er echt (prettig) gestoord? JJ zocht het voor je uit.



1 KUDO TSUNODA (FIGHT NIGHT)

Schreeuwerige gast die altijd een zonnebril draagt, en niemand weet waarom. Ook weet niemand waarom deze blanke knakker een Aziatische naam heeft. Hij houdt dit mysterieuze imago graag in stand en bazelt vooral weirde teksten. Vermoedelijk verhult de bril dat hij constant dronken is...



2 GEOFF CRAMMOND (GRAND PRIX-SERIE)

Briljante developer die met Grand Prix de beste raceserie ooit ontwikkelde. De man is zeer mensenschuw en kwam in zijn werkzame leven nauwelijks zijn huis uit en werkte ook het liefst solo aan zijn games. Geheel in stijl gaf hij er op z'n hoogtepunt plotseling de brui aan en verdween in de anonimiteit.



3 PETER MOLYNEUX (O.A. BLACK & WHITE, FABLE)

Ietwat bekakte, verstrooide, maar ook extreem creatieve Engelsman, die feitelijk zijn hele leven op zoek is naar de perfecte God-game. Vermoedelijk is hij schizofreen, want hij noemt z'n eigen games in eerste instantie altijd een wereldwonder om ze na launch keihard hard af te kraken.



4 AMERICAN JAMES MCGEE (AMERICAN MCGEE'S ALICE)

Ex-programmeur bij id Software en voorvechter van 'aparte, duistere' games. Of zoals hij zelf ooit meldde: 'ik wil de nieuwe Walt Disney worden, maar dan wat vreemder'. Dat maffe, duistere stamt uit zijn jeugd; niet zo gek als je vader je ooit probeerde te vermoorden. En mocht je zijn naam raar vinden... zijn moeder wilde hem eigenlijk 'Obnard' noemen.



6 LORNE LANNING (ABE'S ODDYSEE)

Als je games maakt rond een hoofdpersonage dat als voornaamste power 'scheten laten' heeft, dan zit er ergens een steekje los. Lorne Lanning is de Don Quichot van de game-industrie en heeft inmiddels tegen zoveel schenen aan geschopt dat niemand zijn spellen meer wil uitgeven. En dus blijft de teller op vier games in ruim twintig jaar staan. Maar wel vier toffe games.



5 YOSHINORI ONO (O.A. RESIDENT EVIL: OUTBREAK, STREET FIGHTER X TEKKEN)

Developer bij Capcom die elke perspresentatie opvrolijkt door verkleed als gamecharacter of vrouw, luid gillend de media de stuipen op het lijf te jagen. Wat hij uiteindelijk te vertellen heeft, weet niemand, want zijn hyper enthousiaste presentaties zijn door zijn erbarmelijke Engels onverstaanbaar. De man heeft ook altijd een groen Blanka poppetje bij zich. Why?



8 CLIFF BLESZINSKI (GEARS OF WAR)

Was een van de kleinste mensen in de gamesbizz. Omgekeerd evenredig is zijn grote waffel. Cliffy zag zichzelf ooit als soort van rockster en liet zich graag met strippers in bed fotograferen. Toen hij op een gegeven moment serieus genomen wilde worden, mocht niemand hem meer Cliffy B. noemen, maar Clifford. Wat natuurlijk niemand deed.



7 TOMONOBU ITAKAGI (NINJA GAIDEN)

Met afstand de engste developer op deze aardkloot. Groot, lang haar, pokdalig gezicht, zonnebril en altijd in het leer gekleed. Zegt weinig, maar maakt wel gruwelijk goede en pittige games. En dus houden we toch wel een beetje van 'm...



9 DEREK SMART (O.A. LINE OF DEFENSE, BATTLECRUISER 3000 AD,)

Van alle developers de meest paranoia persoon en verbaal het agressiefst. Hoewel alle veertien door hem geproduceerde games hoogstens matig zijn, pakt hij elke criticus op het ziekelijke af hard aan. Zegt ooit de perfecte game te gaan maken, al moet ie negentig worden. Dan zijn wij gelukkig met pensioen.



10 MARKUS 'NOTCH' PERSSON (MINECRAFT)

Hoog begaafde übernerd die op zijn zolderkamer kaskraker Minecraft in elkaar sleutelde en tegen wil en dank miljonair werd. Vreest mensenmassa's. Trouwde een Minecraft-speelster en scheidde weer binnen een jaar. Haat traditionele publishers en noemde EA 'a bunch of cynical bastards' die de indie industrie vernietigen. Daar maak je vrienden mee.





Grendel Games: Games die je beter maken



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR GRENDEL GAMES

Deze maand reisde Jurjen naar Leeuwarden voor een bezoek aan Grendel Games, een van de oudste spelontwikkelaars van Nederland. Grendel scoort de laatste tijd wat leuke successen, al zul je hun games waarschijnlijk pas spelen wanneer er iets ernstig mis met je is. Bijvoorbeeld als je kanker hebt, of op een landmijn bent gestapt.

In september 1998 zat de toen 21-jarige Tim Laning als kersverse mede-oprichter van Grendel Games in het vliegtuig naar de gamebeurs ECTS in Londen. "Daar ging ik voor het eerst een game pitchen", herinnert Tim zich. "Van m'n ouders had ik geld geleend voor een pak en een goedkoop hotel. Zat ik daar, een paar rijen achter Martin de Ronde, later de oprichter van Guerrilla en tegenwoordig de baas van Vanguard. Die had toen óók nog niets. Het inmiddels failliete Davilex in Houten, dát was in die tijd helemaal de shit." Ik knik, Davilex, die club ken ik nog wel.

Na nog een grote slok uit mijn pint Guinness, klets ik verder met Tim. Over die keer dat hij Peter Molyneux naar Ameland haalde voor een workshop en andere frappante anekdotes uit de geschiedenis van de Nederlandse game-industrie. Een geschiedenis waarin het werk van Grendel Games zowel nationaal als internationaal steeds belangrijker wordt. "Al is het wel zo", merk ik op, "dat waarschijnlijk geen enkele PU-lezer de games van Grendel kent."

"Tja", zegt Tim, na een zuinig slokje van zijn Hertog Jan, "we zijn inderdaad een ander pad ingeslagen dan de meeste jongens uit die tijd. Die zitten zo'n beetje allemaal in de entertainmenthoek, terwijl wij in de medische hoek zijn beland. We maken games die niet alleen vermaak bieden, maar waar mensen ook nog eens wat aan hebben. Dat is inderdaad wat anders."



DIAMOND DAN

Dit 3D-puzzelplatformspel is de succesvolste 'zuivere entertainmentgame' die Grendel ooit heeft uitgebracht.

Tim: "Het was in 2010 het eerste spel van Nederlandse bodem dat via Steam te koop was. De game scoorde goede cijfers, werd goed verkocht en had best wel een schare fans. Toch deden onze serious games het in die tijd al een stuk beter."

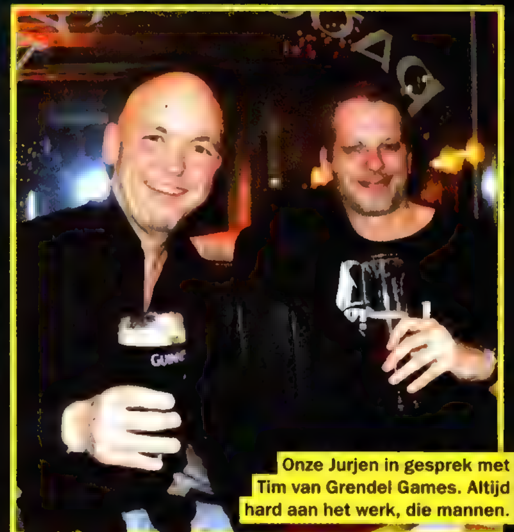
Beenprotheses

Ik spreek Tim eerst even tijdens de vrijdagmiddagborrel in Grendels studio, gevestigd in de voormalige gevangenis Blokhuispoort te Leeuwarden. Als het bier op is, verkassen we naar de Ierse pub Paddy O'Ryan, een straatje verderop.

Het is voor Tim het eind van een drukke week, waarin hij onder toeziend oog van de burgemeester van Leeuwarden een deal tekende met het Universitair Medisch Centrum Groningen en Friesland Zorgverzekeraar. Beide gerenommeerde partijen hebben miljoenen betaald voor een minderheidsbelang in Grendel Games.

"Het feit dat we nu deze investering hebben gekregen, voelt als een kroon op ons werk van de afgelopen tien jaar. Het betekent dat je erkend wordt door zowel de medische industrie als de eindgebruiker."

Voor wie zich afvraagt wat de medische industrie met videogames moet: Grendel maakte bijvoorbeeld Invasion: CAREN Simulation, een kleurrijk schietspel dat in het Military Rehalibation Centre in Doorn



Onze Jurjen in gesprek met Tim van Grendel Games. Altijd hard aan het werk, die mannen.



PEZY



Vrijdagmiddagborrel in het kantoor van Grendel. Dit was nét voordat de levende kreeften en naakte danseressen arriveerden.

wordt gebruikt om soldaten met beenprotheses weer te leren lopen. Momenteel werkt Grendel ook mee aan Re-Mission, een third-person shooter die zich afspeelt in het menselijk lichaam.
Tim: "Dat spel leert jonge kankerpatiëntjes wat de medicijnen in hun lichaam doen, door die medicijnen in een game te tonen als munitie waarmee ze op kankeragressoren schieten. Uit onderzoek blijkt dat het effect van de medicatie hierdoor sterker wordt. Lichaam en geest werken daarbij dus samen, zeg maar. En kinderen begrijpen ook beter dat ze die medicijnen op tijd moeten innemen."
Je zou na Tims beschrijvingen van deze levensverbeterende games bijna vergeten dat Grendel in het verleden nog trachtte door te breken met bloederige games waarin je puur voor de lol vijanden moest afslachten.

Mortal Kombat

In 1998 is Grendel begonnen met iets te ambitieuze plannen. "Tja, we wilden toen meteen al een soort Skyrim maken. Maar het ontbrak ons aan de technologie of het inzicht zoiets voor elkaar te krijgen. We hadden toen wel meer van die onmogelijke ideeën."
In 2003 sloot Grendel een flinke lening af voor de ontwikkeling van Slave to the Blade, een microtransactiespel waarin je voor Microsoft Points dingetjes moest kunnen kopen. "Het was een soort Mortal Kombat meets Guild Wars. Je kon in een MMO-achtige wereld je eigen zwaarden en schilden maken voor gevechten in arena's. Het spel was behoorlijk bloederig, met grote logge Vikingen die superzware blows uitdeelden. We hebben al die bewegingen toen gemotioncaptured."
Door minstens vierenzeventig tegenvallers, waaronder vertrekkende contactpersonen en noodlottige veranderingen in het indiebeleid van Microsoft, is het met Slave to the Blade nooit wat geworden. Maar via hun motioncapturingwerk kwam Grendel wel in contact met het Amsterdamse Motec Medical, dat de ervaring van Grendel goed kon gebruiken voor toegepaste installaties binnen het militair revalidatiecentrum in Doorn. Dit leidde tot de ontwikkeling van het eerder genoemde Invasion: CAREN Simulation.
"Vervolgens maakten we dat soort revalidatiesimulaties ook voor Amerikaanse opdrachtgevers, zoals het Brooke Army Medical Centre. Daar begonnen we awards mee te winnen, en vanaf dat moment kregen we steeds meer aandacht van medische bedrijven. Zo is ons pad toen langzaam afgebogen van entertainment naar medical. Daar was gewoon meer werk voor ons."

UNDERGROUND

Grendel werkte vijf jaar aan de ontwikkeling van Underground, een avontuurlijk 3D-spel voor de Wii U, dat onder het vermakelijke oppervlak 'met spannende cutscenes en alles erop en eraan' vooral bedoeld is om chirurgen beter te leren snijden.
Tim: "Tijdens de ontwikkeling hebben we de game continu getest met chirurgen die twee grijparmen in het spel moeten bedienen met Wii-controllers, en zodoende leren in de diepte te werken. Na een demonstratie in 2009 tijdens Games for Health in Boston, werd de game onder andere besproken door USA Today, Washington Post en Wired. Forbes noemde het zelfs 'a game that potentially could change the world'. Sindsdien worden we nog wekelijks gemaild door individuen en bedrijven die iets met Underground willen."

Afstapje

Grendels grootste project tot op heden is Underground, een game die oogt als een 3D-platformer, maar bedoeld is om chirurgen beter te leren opereren (zie kader). Tim vertelt ook over zijn plannen voor games die juist ziektes moeten voorkomen. Met name de strijd tegen obesitas gaat hem aan het hart, vertelt Tim, terwijl ik mijn vierde pint Guinness leeg en snel de laatste bitterbal pak.
"Amerikaanse verzekeraars hebben zestien miljoen dollar opzij gezet om de komende jaren obesitas te bestrijden. Dus daar zijn we wel serieus mee bezig, hoe kunnen we op een leuke manier met games iets tegen obesitas doen."
Wanneer Tim en ik afscheid nemen, vraag ik of hij diep van binnen toch niet liever zuivere entertainmentgames zou willen maken. "Nee, niet per definitie. Kijk, jij zegt dat je onze games niet speelt. Dat is logisch, want jij bent niet op een landmijn gestapt. Er is ook geen blad die recensies over dit soort games schrijft. Maar toch zijn serious games een belangrijke industrie, die uiteindelijk nog wel eens groter zou kunnen worden dan de industrie voor entertainmentgames."
Wanneer ik drie pinten na Tims vertrek de Ierse pub wil verlaten, val ik van een afstapje, wat natuurlijk volkomen aan dat verschrikkelijk onlogisch geplaatste afstapje ligt. Ik krabbel overeind, wrijf wat over mijn benen, en stel met een schaapachtige glimlach de geschrokken omstanders gerust, er is niets gebroken. Voorlopig heb ik Grendels games dus nog niet nodig. Toch vind ik het op een of andere manier wel een geruststellende gedachte dat dit soort games óók bestaat. ✖



Tim (nog voor z'n kappersbezoek) tekent het contract met Universitair Medisch Centrum Groningen en Friesland Zorgverzekeraar. Wel een beetje slap: stáát er eens zo'n ganzenveer met een potje inkt, gebruik je een ballpoint.

DEUREN IN GAMES

PU VERBRIJZELT DEUREN DIE VOOR ANDEREN GESLOTEN BLIJVEN

Ik hoor het je denken: 'Deuren in games? Serieus?' Toch spelen deuren in computerspellen een grotere rol dan velen beseffen. In-game deuren bieden ons hoop, angst, frustratie, uitdaging, verwondering, bewondering én leiden ons steeds weer naar nieuwe werelden en avonturen. Bijna als het leven zelf...

VAN VENTURE TOT THE DIVISION

Venture (1981)
Vermoedelijk de allereerste game die fysieke zichtbare deurtjes (lees: 'schuine streepjes') introduceerde. Jij bent de held (een rode pixel) in een game vol gevaar. Pas als je de deuren opent, zie je welke monsters op je staan te wachten en dat terwijl je alles van topdown bekijkt.

Defender of the Crown (1986)
Flauw hoor, dat die hele grote houten deur in de stadsmuur gebarricadeerd is. Niet getreurd... Katapulten to the rescue! Het openbreken van de muur om zo toegang tot een vijandelijke stad te krijgen, was misschien wel het leukste onderdeel van deze Amiga-hit.

The Legend of Zelda (1986)
Boven- en onderwerelden van dit meesterwerk werden verbonden met gangetjes en deuren. Door stenen te verschuiven en bomen te verbranden, kwamen deuren tevoorschijn. En er konden gaten in kerkermuren geblazen worden om zo nieuwe doorgangen te creëren.

Super Mario 64 (1996)
De deuren (en schilderijen) in de eerste 3D Mario waren doorgangen naar nieuwe, betoverende werelden. Het sterren verzamelen had nu echt een voortgangbevorderende functie. Potverdeurie!!



DEUREN MOETEN KAPOT!

Deuren. Een alledaagser object is er bijna niet. Stap 's ochtends je huis uit en je hebt de eerste al achter je dicht gedaan... om in je blikveld direct geconfronteerd te worden met tientallen andere (of je moet, zoals Jurjen of de ouders van Wouter, op het godvergeten platteland wonen waar de eerste waterput op tien kilometer lopen ligt).



Deuren. Ze houden de koude wind buiten en laten ons binnen naar waar het warm en veilig is. Deuren. Ze bezorgen me maagkramp als er door de brievenbus blauwe belastingenveloppen naar binnen vallen, maar vreugde als het enveloppen met te recenseren games zijn.
Deuren. Ermee slaan, kan soms heerlijk opluchten, maar als je je sleutelbos voor de zoveelste keer kwijt bent, en je bent al tien minuten te laat voor de redactievergadering, is diezelfde deur een te vervloeken obstakel.
Deuren. We kunnen niet zonder, al zouden we dat soms best willen.



VERKEERDE DEUR

In de allereerste videogames waren er helemaal geen deuren. Althans niet fysiek. Levels werden afgebakend met streepjes en gaten in die omheiningen moesten deuren voorstellen. Als er al deuren in games voorkwamen dan was het in tekst-adventures, zoals in het eerste deel van Zork waar gesproken werd over een groot huis met een deur. Maar die deur zat dicht. Dus diende je een andere manier te vinden om naar binnen te komen. Later in hetzelfde spel zou je nog vaak moe- »

RED FACTION (2001)
Fuck deuren, we schieten gewoon de muren en plafonds er omheen helemaal kapot en laten de deuren voor wat ze zijn.



BLACK (2006)
Heerlijke maar erg simpele arcade shooter. Pak je shotgun en knal die deur eruit!



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (2005)
Deuren zijn er om gebreached te worden, ook al is dat in deze game volledig gescript.



BAD COMPANY 2 (2010)
In het originele BC kon je al lekker schade veroorzaken, maar een volledige deur uit zijn sponningen blazen, inclusief een deel van de omringende gevel... dat werd in Battlefield: Bad Company 2 naar een hoger niveau getild.



BODYCOUNT (2011)
Spirituele opvolger van Black die een moeizame ontwikkeling kende en uiteindelijk teleurstelde. Wel leuk: de omgeving was voor een groot deel kapot te knallen waaronder niet al te dikke deuren.



Resident Evil (1996)
In Resident Evil betekende het openen van een deur niet alleen dat je oog in oog kon komen te staan met een gigantisch monster, maar ook dat je een voor die tijd uiterst iconische animatie te zien kreeg van diezelfde deur die dan vanuit first-person werd geopend. Het maakte van een simpele daad opeens een epische, spanning opbouwende handeling.

GoldenEye 007 (1997)
Toiletten in games zijn meestal niet de meest inspirerende omgevingen. In GoldenEye 007 is 'het naar de plee gaan' echter een bloedserieuze aangelegenheid aangezien achter menig toiletdeur een vijandelijke soldaat verstopt zit. Tja, had je maar geen groepspoepsessie moeten verstoren...

Banjo Kazooie (1998)
Overduidelijk 'geleend' van Super Mario 64 kwam Rare in de game met de beer-met-vogel-in-rugzak op de proppen met puzzelstukjes en muzieknoten om corresponderende deuren naar nieuwe levels te openen. Niet bijster origineel maar het werkte prima.

Thief: The Dark Project (1998)
Dankzij z'n lockpick-skills blijft voor meesterdief Garrett geen deur gesloten. Thief was de eerste game waarin inbreken en het kraken van deuren als een van de belangrijkste gameplay features werd gebracht.

Silent Hill (1999)
De scène met de klapperende, bebloede locker is fucking scary. Natuurlijk is de ruimte leeg wanneer je het kluisdeurtje opent. En als je dan weer rechtsomkeert maakt, schiet er alsnog een andere lockerdeur open... en valt er een lijk uit! Jijks! »

MEMORABELE DEUREN VAN REDACTEUREN



Mijn favoriete deur in een videogame is absoluut de grote rode deur uit Paper Mario: The Thousand Year Door. Gewoon zo cool, dat je steeds weer bij die mysterieuze deur terechtkomt, maar 'm pas tegen het eind van het spel kunt openen. De belofte van het sensuele mysterie dat schuilgaat achter het ordinaire alledaagse; van dat soort deuren kan ik zowel ontroerd als opgewonden raken.





De deuren in Resident Evil 2 geven me nog steeds wel eens nachtmerries. Niet om de gedrochten die erachter wachtten, maar vooral omdat het gewoon verkapte loading-zzzzzzzcreens waren...





Zitten er deuren in games? In al die jaren dat ik games speel, ben ik er nooit een tegengekomen, laat staan dat ik er een heb opengedaan. Het zou best kunnen dat er deuren zijn, maar die heb ik dan allemaal weggeblazen, kapot gehakt of anderszins gesloopt. Ik haat immers onnodig oponthoud en deuren zijn juist dat. Van mij hoor je dus niks positiefs over deuren. Fok ze, die houten klerelijers. De enige deuren die ik helaas nog wel eens tegenkom in games zijn die onderdeurtjes van Barcelona. En die sloop ik ook.





Ik ben niet zo'n fan van deuren. Beter gezegd; ik ben nogal bang voor de enge shit die erachter kan schuilen. Vroeger had ik het al bij Half-Life, tegenwoordig bij games als Outlast en ga zo maar deur! Een hartverzakking ligt op de loer. Geef mij het cameraatje van Sam Fisher maar, dan weet ik tenminste wat er aan de andere kant schuilt!





De deuren in Dark Souls zijn legendarisch omdat ze je twee tegenstrijdige emoties laten voelen: pure verbazing en extreme angst. Pure verbazing wanneer je in een gebied een deur opent en opeens merkt dat je een nieuw pad geopend hebt naar een gebied waar je uren geleden al bent geweest; de deuren in Dark Souls laten zien hoe ontzettend geniaal het haast M.C. Escher-achtige leveldesign eigenlijk is.
Daarentegen schuilt er achter elke deur vaak weer een nieuwe, angstaanjagende vijand die jou hoogstwaarschijnlijk binnen luttele seconden vernietigt, dus je wil die deuren wel openen, maar ergens ook weer helemaal niet. Wat een heerlijke tweestrijd.
Neem bijvoorbeeld die deur in het groene Darkroot Basin! Niet alleen leidt ie naar de Undead Burg (wat bijna helemaal aan het begin van de game zit) maar wie staat er achter? Havel The Rock. Een vervaarlijke ridder met een gigantische stenen dildo als wapen die je met één klap naar de Filistijnen weet te rammen. Echt zo'n typisch gevalletje 'NOPE'. Heerlijk.





Kingdom Hearts (2002)
De deuren in Kingdom Hearts zijn wegen naar andere werelden en dimensies. Niet voor niets heeft de held van de game een zwaard in de vorm van een sleutel. De belangrijkste deuren zijn Door to the Light en Door to Darkness, toegangsdeuren naar een goede en een slechte wereld.



Fable (2004)
De Demon Doors in Fable waren eigenlijk helemaal niet zo demonisch. Wel verschaften de pratende deuren je vernuftige puzzels en raadselachtige opdrachten. Voltooide je deze, dan vond je achter de stenen baarden altijd een leuk extraatje.



F.E.A.R. (2005)
De A.I. van de fanatieke vijanden in de bovennatuurlijke horror-shooter F.E.A.R. was zijn tijd ver vooruit. Bad guys konden autodeuren openen om er vervolgens achter te schuilen. Ongelofelijk, Jack!



Portal (2007)
De Portals uit Portal vormen de ster(ren) van de game. De blauwe en oranje 'deuren' creëer je als speler zelf met de Portal Gun, en zo fuck je met de wetten van tijd, massa en ruimte. Een briljante game.



God of War 2 (2007)
De briesende Kratos heeft niet altijd mythologische wapens nodig om zijn vijanden pijn te doen. Nadat hij Theseus met een speer gespiesd heeft, beukt hij net zolang met een grote deur tegen diens bebloede hoofd tot de arme ziel sterft.



ten kiezen tussen linker- of rechterdeuren en oh, oh... als je de verkeerde had gekozen. Noodlot. Pijn. Dood. En erger.

Vaak werden deuren een soort vanzelfsprekende magische kwaliteit toegedicht. Neem Pac-Man. Hijgen de spookjes hem te dicht in de nek, dan duikt ie gewoon de gang links in om bij toverslag rechts weer in beeld te verschijnen. Terwijl diezelfde spookjes wel moeten wachten tot hun afgeschermde hokje open gaat! Niet eerlijk, wel tof.

Al heel snel begonnen game-ontwikkelaars in te zien dat deuren in games iets extra's konden bieden. Met name in horrorgames vormt de dichte of subtiel klapperende en/of piepende deur de ideale opmaat naar een potentiële hartaanval. De spanning van 'iets' dat zich achter die ene deur bevindt, is in games als Resident Evil en Silent Hill tot kunst verheven.

GEFORCEERD

De rol van deuren in games is echter niet altijd even positief. Soms rekken ze de gameplay nodeloos op. Vind Sleutel A om in Slot A te stoppen, ga terug naar verdieping 3, kraak een puzzel, vind sleutel B, stop die in slot B past en ja hoor... we mogen verder. Of een deur moet open met behulp van een cijfercombinatie waarvan de cijfers her en der in de spelwereld verstopt liggen.

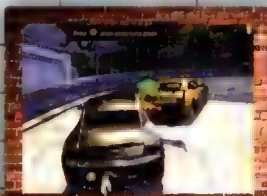
Deuren worden bovendien nog steeds ingezet als overgang van het ene level naar het andere of om een deel van een (semi) open wereld in te laden. Dat voelt een beetje raar en geforceerd. De ironie dat juist zo'n simpel, alledaags, bijna onopvallend voorwerp in een game je juist uit de illusie van diezelfde game weet te halen... dat moet beter kunnen.

En waarom zitten er zo weinig ouderwetse ophaalbruggen in games? Een multifunctioneler voorwerp - brug én deur tegelijk - bestaat er bijna niet! En waarom moeten we in de verre toekomst, in al die mooie, hypermoderne ruimteschepen nog steeds op rode en blauwe knoppen drukken om deuren te openen? Die horen toch gewoon uit zichzelf open te gaan? Wat verder stuitend is, is de discriminatie van draaideuren. Ze komen bijna niet voor in games terwijl automatische schuifdeuren welig tieren. En hoe leuk is 't om een NPC vast te zetten in een draaideur? De mogelijkheden, zijn eindeloos. Maar da's een beetje een open deur, natuurlijk...





Fallout 3 (2008)
Fallout 3 bevat een aantal nucleaire bunkers die zijn afgesloten met dikke stalen deuren. Je begint in Vault 101 van waaruit je moet ontsnappen. Als je deze weet te openen, kom je nog een klein houten deurtje tegen, en als je die opent, zie je voor het eerst in je leven zonlicht. Fallout 3 kent bovendien een Easter Egg-deur. Als je deze opent, staat daar de poëtische tekst 'Fuck You'.



Sleeping Dogs (2012)
Afgezien van het feit dat je tijdens hand-to-hand combat vijanden tegen (bijvoorbeeld) een koelkastdeur kunt rammen, is het erg vermakelijk om tijdens het racen het portier van de bijrijder open te gooien om motorrijders van hun tweewieler te hengsten.



Splinter Cell: Blacklist (2013)
In het laatste avontuur van Sam Fisher komt alles samen wat 'deurmasteren' betreft. Je kan met een cameraatje onder deuren door kijken, je kan ze heel zachtjes opendoen, je kan vijanden richting deuren lokken of de deur in een keer bruut open beuken, recht in de smoel van een guard.



The Stanley Parable (2013)
Mindfuck de-luxe. In het briljante TSP hebben deuren invloed op alles. Welke je dichtdoet (meteen al bij de start van de game), welke je open laat en welke je doorgaat. Maar dan op een manier die de traditionele gameconventies aangenaam negeert.



The Division (2015)
Een echte next-gen game is pas een echte next-gen game als ie een unieke feature kent. Waarom Ubisoft bij de (spaarzame) in-game beelden van The Division iedere keer laat zien hoe de speler de deur van een kapotgeschoten politiewagen dicht doet, is ons dan ook (nog) een groot raadsel.



Series waarvan elk nieuw deel standaard meedingt naar de titel 'Game van het Jaar'? Oei, da's een lastige. We hebben natuurlijk GTA, Zelda, Mario, wellicht Uncharted... Wat zeg je, Graddus? Ah, goeie: The Elder Scrolls - de RPG-reeks die hardcore en casual verbindt. Maar dat is toch niet altijd zo geweest?

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

THE ELDER SCROLLS III MORROWIND

'Wake up. Wake up! I heard them say we've reached Morrowind. I'm sure they'll let us go...'. Yep, net als elke Elder Scrolls-game, begin je ook Morrowind in gevangenschap. Waarom? Eerlijk gezegd heb ik geen idee. In ieder geval zorgt het er wel voor dat je direct 'geboeid' bent... Ba-dum tssssss.

Oké, óke, zonder gekkigheid: het zal ongetwijfeld komen doordat je als bajesklant onderaan de maatschappelijke ladder staat. Een pion op het sociale schaakbord, een zandkorrel in de woestijn des levens - hét perfecte startpunt voor een episch rollenspel. En episch, dat is in het geval van Morrowind eigenlijk nog een understatement!

Busty beachbimbo

Weet je, het is grappig. In het echte leven ben ik eigenlijk helemaal niet zo avontuurlijk ingesteld. Ik ondernam nog nooit een backpack-reis door het onherbergzame Zuid-Mongolië, of een hike-tocht in de drassige jungle van Guatemala. Zelfs een simpel wandeltripje door de Ardennen is niet iets waar je mij blij mee maakt.

"Het is een cliché, maar in veel opzichten was Morrowind zijn tijd ver vooruit."

'Maar je leert jezelf pas echt kennen tijdens zulke ontberingen', zeggen ze dan. Ha, ik kén mezelf al perfect: ik ben er simpelweg te lui voor. Vakantie is toch om te ontspannen? Laat mij maar lekker met een cocktail en een dikke Cubaan in m'n waffel bruin bakken op de Spaanse playa. Beleef ik 's avonds wel een leuk avontuurtje met een of andere busty beachbimbo.



Daarbij, in games maak ik al zat dingen mee die in real-life nooit ofte nimmer mogelijk zijn; zeker als je dezelfde dosis verbeeldingskracht als moi hebt. Nu ik erover nadenk: misschien is dat ook wel de reden achter mijn liefde voor die zogenaamd 'wansmakelijke' spelletjes waarmee andere PU-redacteuren me altijd belachelijk maken. De toffe vibe in B-spellen als Risen en Two Worlds wint het bij mij gewoon van ergernis om bugs en glitches. Saillant genoeg kun je me op het gebied van games dus wél weer avontuurlijk noemen...

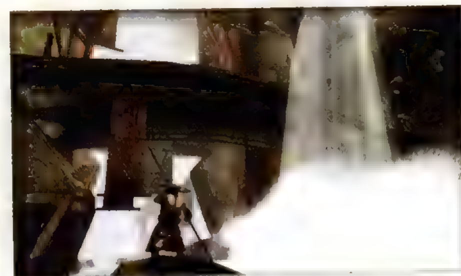
Grammetje wansmaak

Maar ik dwaal af. Om Morrowind op waarde te kunnen schatten, is immers geen grammetje wansmaak nodig. En dan te bedenken dat dit derde deel in de gelauwerde Elder Scrolls-serie ten tijde van de release in 2002 allesbehalve op mijn radar stond. Voorgangers Arena en Daggerfall waren namelijk straal langs me heen gegaan. Ook niet gek, als je

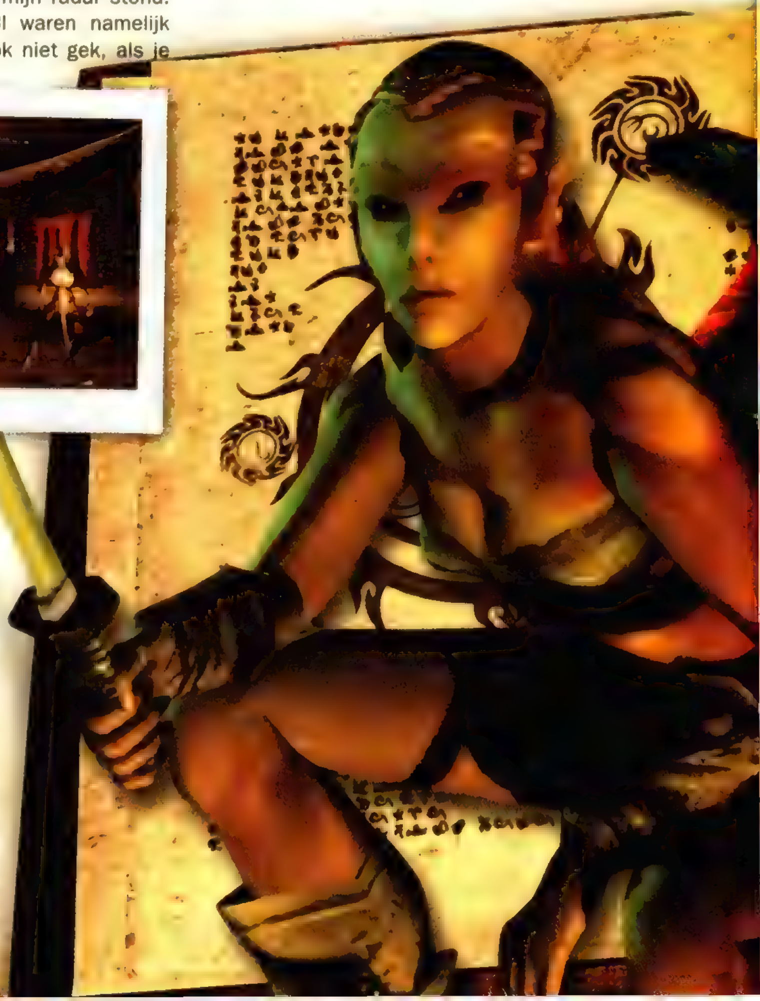


bedenkt dat deze spellen in 1994 en 1996 het licht zagen - een tijd dat gamen op PC vooral was voorbehouden aan nerdy puristen.

Morrowind bracht daar verandering in. Sterker nog: dit spel veranderde de manier waarop ik tegen het medium videogames aankeek voorgoed. Letterlijk vanaf het moment dat ik per schip in Tamriels meest westelijke provincie arriveerde, was ik verkocht. Allereerst door de schitterende, soms bizarre maar altijd fabelachtige omgeving en de kalme, haast hypnotiserende muziek.



Geloof me, als Zelda- en Might & Magic-fanaat was ik op dat gebied echt wel wat gewend. Maar dit? Dit was van een totaal andere orde. Alsof je je hele leven alleen maar peper en zout op je vlees hebt





gedaan, en ineens besluit om er ook een keer een scheutje wijn overheen te gooien. En gebakken spek. En een sjalotje...

Fokking hardcore

Ja, dat Morrowind een technisch hoogstandje was (en - dankzij de levendige modding community - nog altijd is), mag duidelijk zijn. Veel belangrijker voor de eeuwigheidswaarde van deze game, is echter iets anders. Iets waar ik het net al over had: het gevoel van avontuur. Kijk, hoe geweldig opvolgers Oblivion en Skyrim ook zijn, beide games hebben weinig meer met echte ontdekkingsgeest te maken. Het zijn eerder actievolle sandbox-RPG's, dan spellen waarin je zelf het voortouw neemt en op onderzoek uitgaat. Niet dat je direct aan het handje genomen wordt, hoor; zeker in Skyrim zul je toch echt regelmatig lange (voet)tochten moeten maken om op je bestemming aan te komen. Maar naast Morrowind verbleken ze allebei.

Een voorbeeld? Uuuhm, wat dacht je van het feit dat er géén quest markers in de game zitten? Inderdaad, goed luisteren naar wat mensen te zeggen hebben, alsook regelmatig je journal checken om de juiste richting te bepalen, is noodzaak. En uiteraard kun je het vergeten om via de map te fast travelen. In plaats daarvan moet je gebruikmaken van Silt Striders - gigantische, insectachtige wezens die als een soort plaatselijk OV fungeren.
Ook de interactie met de wereld is allesbehalve vergevingsgezind. Zo kun je (per ongeluk?) de verkeerde NPC doden, waarna het onmogelijk wordt een quest te voltooien. Fokking hardcore!

Hoge eisen

Zeker, Morrowind stelt hoge eisen. Maar het geeft er ook zó veel voor terug. Zo zitten veel van de dingen die latere Elder Scrolls-titels zo verschrikkelijk vet maakten ook in deze game. En dat dus al in 2002! Ik heb het over vertakkende verhaallijnen vol politiek gekonkel, zware thema's als Godslastering, racisme, slavernij en drugsgebruik, evenals een nog grotere lading stats dan het aantal seksueel getinte tweets dat Samuel de wereld in spuwt.
Oh, en de mogelijkheid om als stealthy Khajiit-dief alles wat los en vast zit te gappen. Al is dat laatste vooral



een persoonlijke favoriet. Want natuurlijk kun je ook als slijmerige Argonian-strijder aan de slag, als megalomane Orc-magiër of als fijnzinnige Altmer-assassijn. De keuze is aan jou. En voelt ook echt van jou.
Het is een cliché, maar in veel opzichten was Morrowind zijn tijd ver vooruit. Dat blijkt ook wel uit de opkomst van het sandbox-genre de afgelopen jaren. Games met gigantische spelwerelden als Fallout, GTA

"Vanaf het moment dat ik in Tamriels meest westelijke provincie arriveerde, was ik verkocht."

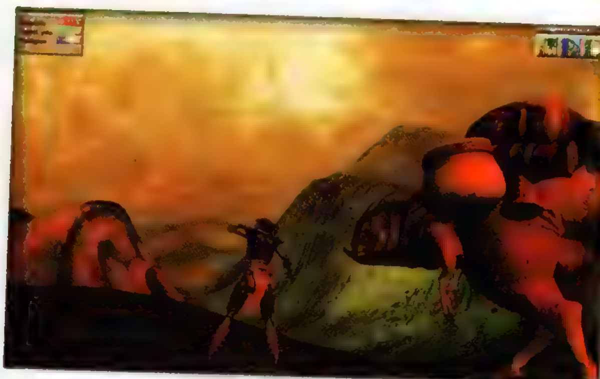


en Assassin's Creed zijn even populair als porno. En wat dacht je van The Elder Scrolls zelf, dat met het aankomende Online-deel weer een stapje verder zet en een door duizenden spelers bevolkt universum aanreikt waarbij genrebroeders zoals World of Warcraft ineens bijzonder beperkt aandoen? De hemel lijkt de limiet.

Doel op zich

Toch weet ik het zeker: ooit, op een regenachtige dag, tijdens de zoveelste quest in Fallout 4 waarin je niet zozeer zélf moet nadenken, alswel doen wat het spel je opdraagt, ga ik terugverlangen naar Morrowind. Naar die fantastische wereld, waarin je op eigen tempo en met je eigen inzichten een avontuur beleeft. Waarin je fantasie je beste metgezel is en de reis een doel op zich wordt. Het is misschien wel Morrowinds grootste nalatenschap: het begrip dat vrijheid een luxe is die niet iedereen zich kan veroorloven...
Of ik dat ook in het echte leven ooit nog ga beseffen? Tja, je weet het nooit. Al heb ik zo'n donkerbruin (*wink, wink*) vermoeden dat het deze zomer toch weer gewoon een strand in Zuid-Europa gaat worden. Want spannende avonturen, die beleef ik als videogamegeek al genoeg... ✖





BIJNA LEUKER DAN HET SPELEN ZELF!

GAMES VERZAMELEN

Je moeder spaart Air Miles, je vader postzegels en misschien heb je zelfs wel zo'n gekke oom die z'n hele zolder heeft volgestouwd met modeltreintjes. Nee, dingen verzamelen is niet direct sexy. 'Behalve als het om games gaat!!!', roept Graddus. En als er iémand sexy is...

Laatst werd er een NES-game geveild op eBay. Zo op het eerste gezicht niets bijzonders, dat gebeurt dagelijks duizenden keren. Ditmaal was het echter geen spelletje van een paar euro; nope, het ging om een cartridge van *Nintendo World Championships* - een van de zeldzaamste games ooit (zie kader). De uiteindelijke biedprijs? Bijna 100.000 euro! Natuurlijk, dit is een uitzondering; de meeste retrotitels zijn hooguit een paar tientjes waard. Toch zegt het iets over de devote wijze waarop sommige mensen videogames verzamelen. Geloof me, ik weet waar ik over praat: ik doe het namelijk zelf ook.

Benieuwd wat spellen sparen zo fascinerend maakt? Waarom het vinden van een 'mint-condition' exemplaar van de eerste Final Fantasy beter voelt dan een orgasme? En hoe je zelf binnen no-time een redelijk indrukwekkende gamecollectie opbouwt? Lees dan snel verder!





ACHTER DE WIJVEN AAN

Voor mij begon het allemaal zo'n dertien jaar terug. Ik had net m'n middelbare school afgerond, nam een baantje bij een bank en bezat ineens best wat duiten. En wat doe je dan, als adolescente nitwit? Inderdaad, je zuipt je helemaal klem en gaat achter de wijven aan.

Echter, nadat ik tot het besef kwam dat ik zelfs dáárna nog geld over had, kreeg ik een idee: alle games ooit verzamelen! Tja, een man moet een hobby hebben, niet? Een obsessie was geboren. Nu, als dertiger, kijk ik vol trots naar *mijn collectie**. Álle games zijn het nog zeker niet, maar met circa zevenhonderd spelletjes ben ik toch lekker op weg. Hoewel... grove schattingen leren dat tot op heden meer dan tienduizend fysieke retailgames het levenslicht zagen, in de vorm dus van cartridges, cassettes en discs (downloads reken ik niet mee).

Een en ander betekent dat wanneer ik in hetzelfde tempo doorspaar, ik rond mijn honderdste verjaardag in de buurt van een complete collectie kom. Tenminste, van games die tót 2014 zijn verschenen; de komende zeventig jaar staat de industrie immers ook niet stil. *Zucht...* Daarom heb ik mijn doel noodgedwon-







gen bijgesteld naar 'van elk systeem de vetste exclusives bezitten'. Van daaruit kijken we wel weer verder.

ALTIJD IETS COOLS

Maar waar begin je nou een verzameling? Dat is dus bij het afbakenen van kaders, het stellen van grenzen. Ga je voor alle Mario- of Zelda-games ever gemaakt? Spullen van failliete fabrikanten als Atari en SEGA? Of misschien louter spellen die je zelf hebt gespeeld?
Dat laatste is sowieso een goede start. Nieuwe, net uitgespeelde games hoef je niet eens te houden - verkoop ze wanneer de prijs nog hoog is, en vis ze vervolgens na een tijdje weer uit de budgetbak. Zo ging het voor mij bij de ***Nintendo 64***. Een 'makkelijke' console, omdat er slechts zo'n 250 games voor bestaan. En ja, inmiddels heb ik ze allemaal. Het absolute hoogtepunt van mijn collectie!
Anyway: zoekkader bepaald? Dan is het tijd om op jacht te gaan! In (tweedehands) gamewinkels, op internet, vlooienmarkten, Koningin... sorry, Koningsdag, via kennissen en het leukste: op ***gamebeurzen***. Zo was ik laatst op een van de grootste retroconventies van Nederland. Het rook er naar nerdzweet, er lag genoeg plastic om de borsten van Patricia Paay jaloers te maken én er waren wat cheape pareltjes te vinden. Althans, als je de professionele handelaren die exáct weten wat alles waard is, wist te omzeilen.





Voordeel is dat je door het gigantische assortiment werkelijk ALTIJD wel iets cools vindt. Een mint-condition Japanse ***Chrono Trigger*** bijvoorbeeld, weggemoffeld onder tientallen kopietjes van Body Harvest, Formule 1-titels en PS2 Singstar-meuk! Of een stokoude spelcomputer waarvan de naam klinkt als een ***code uit het leger***. Yep, de aanhouder wint...

GELD VERDIENEN?

Games verzamelen is tof, maar wist je dat het opkopen van oude spellen en ze vervolgens met marge doorverkopen ook zeer rendabel kan zijn? Natuurlijk is het hierbij van groot belang dat je 'de markt' op je duimpje kent. En dat je dus weet dat Conker's Bad Fur Day voor de Xbox nagenoeg niets waard is, maar de versie voor de Nintendo 64 wel tot 200 euro doet!
Zoek je shit voor je eigen verzameling, hou dan ook 'dubbele' koopjes in de gaten. Tip: particulieren die hun complete collectie dumpen omdat het *'toch maar op zolder staat'*, hebben soms niet door hoe waardevol hun 'rommel' is!



ECHT WAT BEREIKT

Voordat je op speurtocht gaat, doe je er echter goed aan je een beetje in te lezen. Ha, goddank voor deze PU! On da web vind je daarnaast talloze collectors-fora - vaak leuke, behulpzame community's vol zielsverwanten. Maak er gebruik van. Niets is namelijk frustrerender dan hopen op een mooie find, waarna je thuiskomt met alleen een skeere ***Pikachu-knuffel***.



Stel jezelf ook vragen. Dus, waar ben je precies naar op zoek? Wat zijn gangbare prijzen? En ook niet onbelangrijk: wat is je budget? Vergeet bovendien je onderhandelaarspet niet: veel mensen hebben echt geen flauw benul wat voor waardevolle shit ze soms in hun kraampje hebben liggen. Wees verder georganiseerd. Hou (zeker bij grote collecties) bij welke games je al hebt, en welke je nog wil. Zorg in dat kader ook voor genoeg ruimte in huis. Want je zou toch niet willen dat al die fraaie spelletjes onder het bed liggen weg te rotten? Nee, genieten en pochen met je collectie is zonder twijfel een van de belangrijkste aspecten van het verzamelen. Heerlijk hoor, na een zware dag een blik op je met games gevulde vitrine werpen, en denken: *'Zó, ik heb toch echt wel wat bereikt in m'n leven!'* Jaloerse visite is de kers op de taart!
Maar de beste motivatie? Dat is uiteraard dat je ooit, onderin een kartonnen doos met het opschrift 'alles 1 euro', een exemplaar van Nintendo World Championships ziet liggen. Nu maar hopen dat ik je ***niet voor ben...***

** Benieuwd naar Graddus' complete gamecollectie? Check pag. 82.* ✖



DE ZELDZAAMSTE GAMES

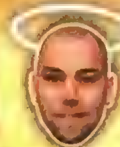


1 Tetris (Mega Drive) - Huh, Tetris? Die game is toch ongeveer even schaars als remsporen in Wouters onderbroek? Ja baklap, maar dit is de Mega Drive-versie. Straatwaarde: 1 miljoen!
2 Nintendo World Championships (NES) - Wat is deze game nu echt waard? De biedingen lopen flink uiteen. In ieder geval is de gouden variant zeldzamer dan de grijze.
3 Air Raid (Atari 2600) - Een cartridge in de vorm van een noodrem, waarvan er maar twaalf in omloop zijn. Geen wonder dat de vraagprijs rond de 30.000 euro schommelt.
4 Stadium Events (NES) - Slechts 2.000 exemplaren werden er van de US-versie van Stadium Events gedrukt. Niet te verwarren met de PAL-editie, die aanzienlijk minder dan 20.000 euro kost!
5 Uncharted 2: Fortune Hunter Edition (PS3) - Deze editie van Nathan Drake's tweede avontuur bevat een Phurba Dagger en was alleen te winnen via een Sony-wedstrijd. Kost nu 3.500 euro.

Het Evangelie van de Titaan

Het laatste woord over Titanfall is nog niet gesproken! Omdat Tjeerd en Wouter weken na release nog steeds compleet verslingerd zijn aan deze mech-madness, en omdat er om een of andere reden nog steeds mensen zijn die Battlefield en Call of Duty spelen, komen zij met de Tientaan Geboden.

Apostel Wouthannes

Gij zult geen andere multiplayers spelen.

Voorwaar, voorwaar zeg Ik u: Titanfall is de nieuwe Rabbi, de nieuwe brenger van het meerspelende vermeack! Vergeet Battlefield met z'n falende servers en 0 HP bugs, vergeet Call of Duty met z'n bejaarde engine waarmee je alleen maar in deuren vast blijft zitten; Titanfall is de Messias!
Met zijn ongekend soepele besturing, onovertroffen spektakel en vrijwel bugloze volmaaktheid, is er haast geen reden meer om terug te grijpen naar die andere games. Want teruggrijpen is het; naar het verleden, naar een andere generatie. Want ik heb gezien, en heb getuigd, dat Deze de Next van Gen is.

Apostel Tjeerdeús




Gij zult de naam Titan, uw mech, niet zonder eerbied gebruiken.

Zalig zijn de reinen van hart, want zij zullen Titans zien.
De Titans zijn geschapen met grote schiettuigen om de Piloot te dienen. Je zult vooral gebaat zijn bij geschut dat universeel inzetbaar is. Koester daarom de accuratesse van de Chaingun, die je goed van pas zal komen bij aanvaringen met rondspringende piloten en andere Titanen. Wil je wat ongecontroleerder te werk gaan met zwaarder geschut, kies dan voor de Triple Threat waarmee je gebouwen met infanterie makkelijk kunt uitroeien.
Wees verstandig en kies een snelle, wendbare Titan met Electric Smoke, zodat je vijandige zwartrijders kunt trakteren op een pijnlijke en Christelijke dood. Kies je voor de minder wendbare Titans, zorg er dan voor dat je een Vortex Shield hebt. Zo kun je gerust je andere wang toekeren, om vervolgens je tegenstander met gelijke munt terug te betalen.
Behandelt uw mech met eerbied en respect, ende u zult een rijke oogst kennen.

Apostel Wouthannes




Wees gedachtig dat de Titan altijd van boven komt.

Ik heb den Titaan zien nederdalen uit den hemel, gelijk een duif, en bleef op Hem. En wat voor hemel! Hemelen die alleen bezien kunnen worden vanaf verre planeten in andere melkwegstelsels. Hemelen waarin wolken gekrabd worden door enorme gebouwen, angstaanjagend dichtbij gelegen werelden compleet in schaduwen gehuld gaan en waarin draakachtige ruimtewezens het luchtruim onveilig maken.
Want niet alleen de Titans in Titanfall zijn sci-fi, nee, álles in de game ademt het futuristische en het buitenaardse! Het is opsmuk, zeer zeker, maar het geeft het een dikke atmosfeer mee waarin de speler wordt gereinigd van zijn zonden.



Apostel Tjeerdeüs




Eer Respawn.

De haan kraaide zeven maal toen Vince Zampella met zijn veertig apostelen Infinity Ward verliet om een nieuwe kerk te stichten genaamd Respawn Entertainment. Ondanks dat zij met weinig waren, verkondigden ze het woord dat Titanfall groots was, en een ieder meer rijkdom en hartenvreugde zou gaan geven dan het geloof van Call of Duty en Battlefield. Het evangelie verspreidde zich, maar er waren en zijn nog steeds veel ongelovigen die hun misvatting pas zullen inzien wanneer ze zelf de handen op dit relikwie leggen. Ons hart is vervuld met geloof en warmte, er is maar één Schepper die ertoe doet: Respawn.

Apostel Wouthannes




Gij zult alleen op stijlvolle wijze doden.

Natuurlijk, de R-101C Carbine is als een geschenk van God zelve, zo fijn is dit beginwapen. Maar kijk eens verder naar bijvoorbeeld de R-97 Compact SMG, die samen met een Scatterfire Mod grote wraak met grimmige straffingen onder je vijanden zal doen! En de Spitfire LMG is ook een machtig geweer, dat zo hard knalt dat de grond er van trilt. Het mooie is dat je het aantal wapens kan verdubbelen, want de Titan zit ook niet vast aan de Chaingun alleen, neen, en als je eenmaal gebruik kunt maken van de Triple Threat, dan zal je driewerf kirren van plezier!

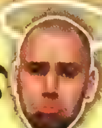
Apostel Tjeerdeüs




Gij zult uw Burn Cards niet vergeten.

De makkelijke weg leidt naar de duistere zijde, en de duistere zijde lonkt als je je Burn Cards vergeet in te zetten. Het is essentieel om dankbaar om te gaan met deze heilige giften. Pas als men de ware kracht en liefde van de Burn Cards erkent, zal men vruchten plukken en het ware potentieel tappen van dit geschenk uit de hemel. Begin bijvoorbeeld rondes met een radarhulp en je zult versteld staan van je voordeel. Zet altijd drie kaarten per wedstrijd in, en gooi zwakke kaarten weg die je toch nooit gebruikt. Door verstandige beslissingen zul je worden beloond met betere kaarten en meer voordeel. Gebruik uw verstand, gebruik Burn Cards, en ieder die dwaalde in het land van de schaduwe des doods, daar zal een licht opgaan.

Apostel Wouthannes

Gij zult niet gewoon lopen.

Gij zult Gods geschenken in dankbaarheid aannemen, en dus ook je jetpack. Lopen is voor CoD-spelers, wallrunnen, sprongen maken van reclamebord door raam, double-jumps ownen als een Samson met lang haar en nèt een rand halen om jezelf omhoog op het dak te trekken, dát is voor Pilots!

Apostel Tjeerdeüs




Gij zult het heilige doel niet uit het oog verliezen.

Heilig zijt het doel dat u hebt meegekregen, uw missie. Verval daarom niet in de zonde van lust en jaag niet blind op andere piloten, mits het de doelstelling is in Pilot Hunter. Een troep Grunts of Spectres is meer waard dan een piloot in Attrition. Tevens is het bemachtigen en behouden van veroveringspunten in Hardpoint belangrijker dan piloten, titanen of grunts samen. Verlies uw doel niet uit uw oog en u zult zegevieren.

> "Ons hart is vervuld met geloof en warmte, er is maar één Schepper die ertoe doet: Respawn."

Apostel Tjeerdeüs




Gij zult niet andermans Loadout begeren.

Weest niet bevreesd voor andermans toorn, maar kies uw strijdtoneel en schiettuig verstandig opdat u zult zegevieren. Een shotgun is handig binnensdeurs met Hardpoint, maar zinloos zodra je het gebouw uitstapt. De Carbine is een goed allround wapen waar je veel plezier van zult hebben, later kun je altijd kiezen om voor de Spitfire LMG te gaan. Ben je meer een sniper? Zorg er dan voor dat je de maps eerst goed leert kennen voordat je eraan begint en houd rekening met de gamemodes. Met Hardpoint zul je meer hebben aan bommen die je handmatig kunt detoneren (Satchel Charge) of automatisch exploderende mijnen. Ga je vooral achter Titans aan, zorg er dan voor dat je een tasje vol met Arc Grenades hebt. Ben je behendig en heb je het geduld, probeer dan de Smart Pistol maximaal te upgraden, hij wordt stukken sneller en krachtiger en is in handen van een snelle piloot dodelijker dan een spijker in je kruis.

Apostel Wouthannes




Gij zult vooral Jolijt hebben.

Wij hebben gevonden den Messias, hetwelk is, overgezet zijnde, de Nieuwe Multiplayer Sensatie. En niet eentje met agressieve, je kinderen bedreigende ketters die de weg van de Heer zijn kwijtgeraakt. Niet eentje die na tig patches nog met een identiteitscrisis kampt. Nee, een game die onmiddellijk doet waar het voor geschapen is, die ogenblikkelijk onbegrensd veel plezier biedt en nooit onrechtvaardig lijkt. En God zag, dat het goed was. Halleluja!

GRADDUS GLITTER PRESENTEERT...

DE CONSOLEBOERENQUIZ!

TEST JE GAMEGEDRAG EN ONTDEK WELKE CONSOLEFABRIKANT HET BESTE BIJ JOU PAST!

Dames en heren, live vanuit studio 69 is hier uw faaaaavoriete quizmaster, Graddus Glitter!!! Ennn, uiteraard is zijn even voluptueuze als affreuze assistente Graddina dan nooit ver weg! Met vandaag misschien wel de belangrijkste vraag in het leven. Want, kiest u voor Microsoft, Sony of Nintendo??? Take it away, GG!

Geluid van daverend applaus

Dank u. Dank, iedereen! Ik moet zeggen, na jaren in de showbizz en het presenteren van programma's als 'Achievementhoer Zoekt Vrouw', 'De Nationale IP Test' en 'Help, Mijn Man Heeft Een Wii', kan ik er niet meer omheen: gamers zijn het beste publiek dat een quizmaster zich kan wensen! Poeh, ik ga er bijna van blozen... Al kan dat natuurlijk ook komen door dat spoilervrije setje van Graddina. It's over 9000, hahaha!

Uhm pssst, schat. Schat! Kom je effe van die producer af en erbij?

Goed, dan kunnen we beginnen! En wel met een heel bijzonder stukje educational entertainment, waarbij u te weten komt wat uw favoriete consoleboer is: powerhouse Microsoft, hipsterfabrikant Sony of toch die jolige rakkers van Nintendo!!! Jahahaaa, let's play! Enneh, vergeet u thuis niet de antwoorden te noteren...?

VRAAG 1

Alright, we beginnen deze bonte show simpel, met een kleurrijke vraag: welke van onderstaande tinten spreekt u persoonlijk het meest aan? En nee, sorry dames, grijs is geen optie, whahaha!

a. Rood
b. Blauw
c. Groen

VRAAG 2

Dóór met vraag twee! Stel: u wordt gevraagd een activiteit voor het jaarlijkse bedrijfsuitje te kiezen. Waar komt u mee op de proppen?

a. Een vossenjacht. Lekker avontuurlijk.
b. Lasergamen. 'Boem. Blaf. Zappp'
c. Een hindernisbaan afleggen. Wahooooo!

VRAAG 3

De oplettende kijker hoorde net al drie populaire, door mij gepresenteerde programma's voorbij komen. Er zijn er echter meer. Wat is uw favoriet?

a. 'RRoD van Fortuin'
b. 'Tien voor Triforce'
c. 'Knoop in je Sackboy'

VRAAG 4

De lagere school, we hebben er allemaal onze herinneringen aan. Soms leuk, soms keihard. Op welke manier sloeg u zich door deze jungle heen?

a. Ik was altijd heel populair. Met name omdat ik rijke ouders had en iedereen bij mij thuis de nieuwste games wilde checken.
b. Aardig doen tegen iedereen - Ook tegen mensen aan wie ik eigenlijk een hekel had. Een allemansvriend ja, da's wel een goede omschrijving.
c. Ik bleef gewoon altijd mezelf. Dat ik daardoor af en toe een flink pak rammel kreeg, nam ik voor lief. De mensen die me wel mochten, mochten me namelijk ook écht.

VRAAG 5

Jahaaa, vraag vijf alweer! Het gas zit er lekker op, en dat sluit weer mooi aan bij wat ik wil weten: want wat oh wat, vindt u belangrijk in een racegame?

a. Multiplayerfun
b. Realistisch rijgedrag
c. Veel auto's en tracks

VRAAG 6

Volgens de Privé zijn Graddina en ik het leukste showbizzkoppel. Tenminste, zolang zij niet aan het grinden is met de rest van de crew, grrrmbl. Maar goed, mijn vraag aan u is: wie gaan er in gameland met de titel 'charmantste stelletje' aan de haal?

a. Master Chief en Cortana
b. Mario en Peach
c. Ratchet & Clank



VRAAG 7

Drie vergeten franchises. Welke MOET terugkomen?



- **a.** Syphon Filter
- **b.** Kameo
- **c.** Wave Race

VRAAG 8

Mobile games. You either love 'em or eeeh... you don't, haha. Anyways: wat vindt u het belangrijkste aspect van on-the-road gaming?



- **a. Epiek in kleine porties** - Handheldgamen is een andere tak van sport dan couch potato'tje spelen. Ik wil dus shit waarbij een korte sessie net zo tof is als een langere.
- **b. Bombast** - Handhelds zijn tegenwoordig bijna nog krachtiger dan full-fledged TV-consoles, dus verwacht ik eenzelfde soort ervaring.
- **c. Hap-slik-weg skillgameplay** - Serieus, welke dwaas gaat er nu een volwaardige triple-A titel spelen tijdens dat kippeneindje Rotterdam - Schiedam?

VRAAG 9

We gaan richting het einde van de show, en bij elk einde hoort natuurlijk een nieuw begin. Daarom: wat definieert voor u next-gen?



- **a.** Sharing. Want dat is caring.
- **b.** Superhumane A.I.
- **c.** Second screenen

VRAAG 10

U kijkt naar deze show, dus leest u met aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid ook de Power Unlimited. Uit onderstaande drie redacteuren: wiens stukjes waardeert u het meest?



- **a.** Florian
- **b.** Jurjen
- **c.** JJ

BONUSVRAAG

Wow, de laatste vraag alweer. Weet u wat, we noemen dit gewoon de *trom-geroffel* bonusronde. Punten tellen dubbel! Dus, let op: aan welke consolefabrikant heeft u de grootste hekel?



- **a.** Sony
- **b.** Microsoft
- **c.** SEGA

EINDUITSLAG

WELKE FABRIKANT PAST BIJ JOU?



Jahahaaaaa, dat was het alweer! De game is over, de vijand verslagen en de schone jonkvrouw gered. Beetje jammer alleen dat iemand haar stiekem met Graddina heeft verwisseld... Whahahahaha!
Maar zonder gekkigheid: nu bent u natuurlijk retebenieuwd naar de uitslag en welke consolebouwer bij u het vaakst de juiste knoppen indrukt. Is het Microsoft? Sony? Toch Nintendo? Kijk snel wie bij u het vaakst naar voren kwam! Gaan wij even boodschappen doen, hahaha...

Vraag 1 - a: Nintendo, b: Sony, c: Microsoft
Vraag 2 - a: Sony, b: Microsoft, c: Nintendo
Vraag 3 - a: Microsoft, b: Nintendo, c: Sony
Vraag 4 - a: Microsoft, b: Sony, c: Nintendo
Vraag 5 - a: Nintendo, b: Microsoft, c: Sony
Vraag 6 - a: Microsoft, b: Nintendo, c: Sony
Vraag 7 - a: Sony, b: Microsoft, c: Nintendo
Vraag 8 - a: Nintendo, b: Sony, c: Microsoft
Vraag 9 - a: Sony, b: Microsoft, c: Nintendo
Vraag 10 - a: Sony, b: Nintendo, c: Microsoft
Bonusvraag - a: Microsoft, b: Sony, c: Nintendo (telt dubbel)

Terug? En, was de uitslag verrassend? Of juist net zo voorspelbaar als de *proest* diepte van Graddina's decolleté? Hoe dan ook, onthoud dat we uiteindelijk allemaal gamers zijn. Zelfs als bij u Nintendo uit de quiz tevoorschijn kwam, hahahahaha! Voor nu zijn we helaas weer door onze time limit heen. Live vanuit studio 69 was dit Graddus Glitter; hopelijk heeft u genoten en wat opgestoken... En heeft Graddina nog zin in een heel andere soort let's play *wink-wink* hahaha! Tot de volgende keer!!!





KIEST: Microsoft. Puur omdat ik nét iets meer van hamburger dan sushi geniet.



KIEST: Nintendo. Is altijd het meest gefocust op games. Durft gewoon speelgoed te zijn.



KIEST: Sony. Mijn hart klopte altijd voor Microsoft, maar Sony verleidt me de laatste jaren een stuk beter.



KIEST: Microsoft. Lekker Amerikaans en slick. Al lonkt Sony's duistere zijde steeds meer...



KIEST: Nintendo. Ik hou gewoon van die typische Nintendo-kijk op games en apparaten.



KIEST: Microsoft. Ze maken als enige een controller die ik niet binnen een week kapot krijg.



KIEST: Microsoft. Lekkere controllers en online, maar sinds de PS4 wint Strak Soepel Sony terrein.

Met 1 miljoen dollar in de prijzenpot mag je stellen dat de jaarlijkse Call of Duty Championship in korte tijd big business is geworden. Jan en Tjeerd vlogen naar Los Angeles en kwamen tot de conclusie dat het Benelux team All-Stars nog echt een maatje te klein is voor het internationale podium.

CALL OF DUTY CHAMPIONSHIP 2014



★ DAG 1 ★

Waar een Flying Blue Gold Card allemaal niet goed voor is. We worden bij het inchecken geupgraded naar Businessclass! De masserende ligstoel, maar ook de uitgeserveerde champagne, sushi en broodjes kroket maken de elf uur durende vlucht toch net een stukje aangenamer.

"We" zijn in dit geval Jan, Tjeerd én special reporter Maisha die als Call of Duty-kenner de PU-mannen bijstaat op het vlak van eSports en ons bijpraat over alle CoD-teams die de komende dagen gaan aantreden. We verblijven in The Standard, een fancy hotel met pingpongtafels, een openlucht zwembad en een bar bovenop het dak. Life is good.

PU-TV, BAKLAP

We hebben de perikelen van de halve finale in Londen en de finale in Los Angeles voor jullie gefilmd. Check PU.nl voor beide delen!







★ DAG 2 ★

Het Nederlandse team presteert op niveautje atoomkelder, maar dan zonder uitstraling. Onze buikjes borrelen nog na van de champagne als Real All Stars al binnen een paar uur wordt uitgeschakeld. Vooral tegen de Amerikaanse topfavoriet compLexity hebben onze jongens geen schijn van kans.

Het euvel lijkt vooral te liggen bij het trainingsregiem, want waar de Amerikanen samen in één huis wonen en elke dag meer dan acht uur oefenen, lijken de Nederlanders vooral te hebben gewerkt aan het dissen op twitter en klagen over connecties en hardware.

Dat ze werden uitgeschakeld was dus geen grote schok. De schok was groter toen we op het dak van ons hotel genoten van een drankje en het hele hotel begon te bewegen! Jan twijfelde nog even of hij zijn trilfunctie niet uit had gezet, maar het was er toch echt een: een aardbeving van 5.3 op de schaal van Richter. Wat een thriller!









DAG 3



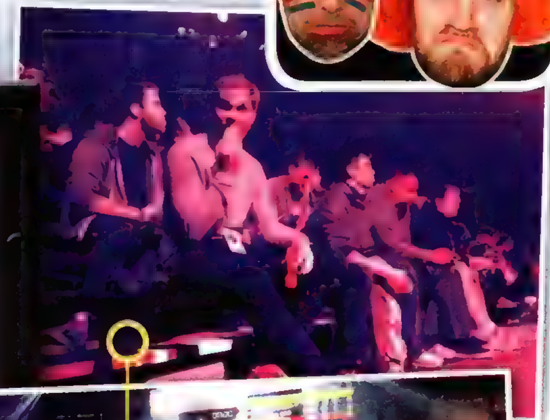
Vandaag laten de Amerikanen opnieuw zien hoe het wél moet en worden de jongens van de mannen gescheiden. Met name compLexity is on de spreekwoordelijke killing spree. Tussen twee wedstrijden door spreekt Jan met Karma van datzelfde team. De man is zelfverzekerder dan Louis van Gaal voor een zaal sidderende journalisten. Hij legt glashelder uit waarom juist zij zo goed bezig zijn.

Karma: "We hebben de afgelopen maanden zes tot acht uur per dag gespeeld. Zowel individueel en als team zijn we zó goed getraind en gefocust. We spelen agressief en doelgericht. Als we zo doorgaan kan niemand ons iets maken".

Dat blijkt ook, want compLexity schiet zich redelijk eenvoudig richting de finale. Vervolgens nestelen Jan en Tjeerd zich weer op de tribunes om te genieten van *een aantal zenuwslopende matches*.

Die middag drinkt Tjeerd een Fanta met een rietje met Joe Cecot: multiplayer designer van Infinity Ward. Tjeerd zet kanttekeningen bij het professionalisme van sommige spelers. Het verschil in niveau tussen de Europese en Amerikaanse spelers is zo groot als de borsten van Lola Ferrari.

Cecot: "Dat professionalisme vind je niet alleen terug bij de Amerikaanse spelers, maar ook bij de organisatie hier. Met name de *geluidsdichte booths* zorgen voor een hoogwaardige beleving. De spelers kunnen zich beter concentreren, er is minder trashtalk en toch kan iedereen zijn favoriete team goed zien."







DAG 4



Je komt er pas echt achter hoe Call of Duty gespeeld moet worden als je bij de finales bent van de Championship. Tsjonge, jonge, wat wordt hier gestreden door teams die amper voor elkaar onderdoen.

Optic Gaming doet het bijzonder goed en weet compLexity bijna te verslaan. Bijna, inderdaad, want *de geoliede machine wint de halve finale nipt en sleept de titel uiteindelijk in de wacht* na een eenzijdige finale ten koste van EnvyUs. Zo bestaat de top 5 uit vier Amerikaanse teams en wordt pijnlijk duidelijk dat de Europese teams maar weinig in de melk te brokkelen hebben.

Hoe dat komt, weet TeePee van compLexity wel te vertellen: "In Europa zijn de teams minder goed georganiseerd dan in Amerika, er zijn veel teamwisselingen en de spelers kunnen zich niet ten volle focussen op het spelen van Call of Duty. In Amerika kunnen we dat wel en omdat we ook nog eens tegen elkaar kunnen oefenen, blijven we elkaar omhoog stuwen naar een ontzettend hoog niveau."

De tent zit ramvol en *de overwinning wordt groots en op typisch Amerikaanse wijze gevierd*. De Europeanen hebben een lesje in nederigheid gehad en er is duidelijk werk aan de winkel om er volgend jaar wél te staan.

Dat de organisatie zich daarvan bewust is, blijkt uit de woorden van de baas van MLG (Major League Gaming): "We zijn druk bezig met G-Finity in Europa om dezelfde mate van professionaliteit te bereiken als we hier bij de MLG hebben, dus we hopen dat Europa snel aansluit."

Met die wijsheid in de tas nuttigen Jan, Maisha en Tjeerd die avond op zeer professionele wijze enkele alcoholische versnaperingen.



DE ACHT BESTE TEAMS

In totaal kende het kampioenschap 1 miljoen dollar aan prijzengeld. Wie won er wat?

Complexity - $400.000
EnVy - $200.000
OpTic Gaming - $120.000
Strictly Business - $100.000
Trident T1 Dotters - $70.000
FaZe - $50.000
Rise Nation - $35.000
Vexx Revenge - $25.000



DAG 5



Moe maar voldaan vliegen we terug naar Nederland. Een ding is duidelijk: *Amerikanen weten hoe ze een evenement als dit moeten opzetten*. Met behulp van MLG is de derde editie van het Call of Duty Championship 2014 volkomen geslaagd. De venue, de manier waarop de media op locatie haar werk kon doen, de introductie van de Soundproof Boots, de lichtshow, een mini-leger aan shoutcasters die alle wedstrijden verslaan... het was een feestje om erbij te mogen zijn. Nu maar hopen dat onze Hollandse boys volgend jaar wat beter voorbereid naar Los Angeles afreizen. ✖



ALL OUT

GAMEN IS GEEN SPELLETJE

En toen was de maat vol voor JJ. Al die leuk bedachte games van collega-redacteuren vol fantasie, doorwrochte verhaallijnen en ronkende metaforen. Tof hoor, maar die hippe shit wil toch niemand spelen? Tijd voor een echte, baanbrekende game!

Mijn collega's heb ik hoog zitten, maar die slappe fantasy-crap waar zij tot nu toe mee op de proppen kwamen in deze rubriek... typische journalisten ziekte. Kijk maar naar spellen als Rez of Journey; pure media-darlings waar verder vrijwel geen gamer koud of warm van wordt.

Bovendien zoekt men het steeds in verhaal en emotie. Maar games speel je om te gamen. En als ik emotioneel wil worden, snij ik wel een ui. Kunnen wij, zelfverklaarde visionairs, dan niks anders dan het zoveelste 'story-driven' action adventure met RPG-elementen bedenken?

Ik besloot daarom mijn droomgame te pushen. Een game die wel vernieuwing brengt, die (morele) grenzen en taboes doorbreekt en, heel belangrijk, gamen voor het eerst meer dan een 'spelletje' maakt. Want daar is het tijd voor.

Niks beloning door een heavy eindbaas te verslaan of bovenaan de ranking staan. Ik wil dat de gamer het letterlijk voelt als hij of zij wint of verliest. Ik wil dat mijn game echt impact heeft op je dagelijks bestaan. Het leven is immers al saai genoeg. Tijd om dat te doorbreken, tijd voor All Out War!

Geweld scoort

We kunnen er uren over discussiëren, maar geweld scoort. Logisch ook, want geweld zit in elk mens. En dat testosteron-overschot moet nu eenmaal gekanaliseerd worden.

Sport is bijvoorbeeld niks anders dan een vorm om innerlijke agressie af te toppen. En games vervullen diezelfde functie. Fuck dus die PEGI-ratings en de controverse die mijn game gaat oproepen: AOW draait helemaal om keihard knokken.

Maar het wordt wel knokken met beleid, want elke kill en actie telt. En dan bedoel ik echt tellen. Oprotten met die slappe ranking of XP/level-up driven shit waar niemand thuis bang van wordt. Ik wil dat elke speler zich voelt als de Call of Duty pro die in de finale om 1 miljoen dollar speelt... bij de stand 16-16 en de volgende kill wint... Dat gevoel dus... de hele tijd.

Landjepik XL

De basis van AOW is simpel: gewoon landjepik. Een grote map met een aantal kleinere steden, platteland en CPU's (Belangrijk!!! Bewoners die zorgen voor grondstoffen voor te bouwen tanks en brandstof, etc.). De map is in tweeën gedeeld. De ene helft is voor Team Rood, de andere voor Team Blauw. Alles draait vervolgens om het veroveren en domineren van andermans territorium.

Klinkt je dat bekend in de oren? Logisch. Alle battles draaien immers om hetzelfde. Maar de crux zit 'm in de uitwerking van dat landjepik, en die is bij AOW totaal anders.

AOW wordt een team based multiplayer only FPS. Voorbij is de tijd dat developers verhalen voor ons verzinnen. Gamers creëren voortaan zelf de stories, doordat ze voortkomen uit de actie op de map. Een stad onder belegering is een verhaal. Een spion binnen de basis is een verhaal. En reken maar dat die verhalen gaan ontstaan, want een AOW-match duurt minimaal een aantal maanden, 24 uur per dag.

Life changing

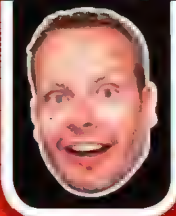
Ik heb in de intro al gemeld dat ik bij AOW verder wil gaan dan de traditionele beloning in games. Levellen, rankings, uitspelen op insane, etc. is allemaal leuk en aardig, maar dat is gamen voor de ontspanning en ik wil een game waar écht iets op het spel staat.

Met AOW ga ik een taboe doorbreken. Je mag als 18+ persoon gokken, zuipen, neuken en roken en je mag je scheel kopen aan games, DLC en andere content, maar gamen om geld is nog steeds verboden. Fok die shit.

De materialistische mens voelt pijn of vreugde vaak het best in z'n portemonnee. En dus wordt jouw AOW-account gekoppeld aan je banksaldo. Omdat ik wil dat je straks echt als team werkt, kun je alleen geld verdienen of verliezen met team based acties, niet met losse kills. Rambo speel je maar in CoD.

Een stad innemen of juist verliezen, een succesvolle raid op een olieplatform... er komt geld op je rekening bij of er gaat geld af. Het hele jaar door. Met als climax de eindfase waarin het All Out gaat. Het





WAR

EEN SHOOTER die je leven zal veranderen

Title: All Out War
Director: JJ
Camera:
Date 29/3 Scene 5 Take 12

winnende team krijgt het bedrag dat iedereen voorafgaand aan de match moet inleggen. Een fors bedrag wat je voelt als je het kwijtraakt.
Er zullen verschillende instapniveaus zijn (1000 tot 100.000 euro) om zowel de wat minder bedeelden als de high rollers de kans te geven hun ambities bot te vieren. Laat ik het zo zeggen, als je een goed jaar draait als team kun je er een super vakantie van betalen en in het gunstigste geval van leven. En wie wil dat nu niet?

Teambased maar dan echt

AOW is dus teambased. Waarom? Omdat de spanning die de beloning of het verlies gegarandeerd opwekt, uitvergroot wordt als je met een groep speelt. Het levert een onontkoombare dynamiek op. Speel je slecht, dan dupeer je teamgenoten. Het gezamenlijke lot leidt tot discussie, creativiteit, paniek of juist een ultieme band als je als team iets bereikt. En onderweg afhaken loont niet omdat je dan automatisch je inleg plus een boete kwijt bent.
De eerste voorwaarde voor een succesvolle teambased game, een gemeenschappelijk doel, is dus getackeld. Nu nog het tweede probleem.
Zeker bij games met een grote MP (tientallen spelers in een match), kent niemand elkaar en zal niemand dus iets van een ander aannemen. Wie ben jij immers...
AOW dwingt die samenwerking op een natuurlijke manier af. De eerste periode van het spel draait namelijk om het invullen van de rollen in je team. Dat gebeurt simpel via CoD of BF-stijl potjes Team Deathmatch, Domination, Free for All binnen je eigen landsgrens.
Op natuurlijke wijze zullen deze potjes tonen wie de meeste skills op welk vlak bezit en wie een echte leider is.
Aan het eind van de maand worden de rollen binnen Team Rood en Blauw verdeeld. En omdat dit bewezen de beste 'teamopstelling' is en niemand graag geld verliest, schikt men zich in die rol.

Echte oorlog

Tot slot de gameplay. Ook die gaat All Out. Weg met het neprealisme van de MP's van Battlefield 4 en consorten waar je na elke match weer met een schone lei begint. Waarom zou je strategie gebruiken als je weet dat je het volgende potje weer begint alsof er niks gebeurd is? Waar is de beloning als team? Waar is het gevoel van angst of spanning van een echte oorlog?
Games als CoD of BF verbeelden geen oorlog. Het is tikkertje met kogels. AOW biedt oorlog zoals oorlog is, met al haar nare facetten. Oorlog in AOW is ook spionage, het uitschakelen van brandstofdepots. Oorlog in AOW is ook kiezen tussen gerichte aanvallen of gewoon een stad met burgerbevolking en al platgooien zodat innemen makkelijker wordt (maar je dus minder werkkrachten hebt en dus minder tanks en olie). Met al die dingen moet je in AOW rekening houden.
En elke actie heeft gevolgen die een tijd pijnlijk zichtbaar blijven. Niks meteen respawnen. Te veel gekillde soldaten en je posities worden onhoudbaar want je respawnt pas na tien minuten. Te veel bewoners dood en je voorraden zullen verminderen. Ook duurt de oorlog geen tien minuten maar 24 uur per dag, minimaal drie maanden lang. En dus moet je met elkaar shifts afspreken en timen wanneer je vijand het minst alert is; net als in een echte oorlog is dat essentieel voor winst of verlies.
AOW gaat hiermee, zoals ik al beloofde, echt een plek in je leven innemen.

Strategie

Het mooie van AOW is dat het spel qua actie, maps en aantal spelers zo wordt opgezet dat in één klap het complete terrein van de opponent afpakken en domineren onmogelijk is. Je troepen zullen te verspreid raken en zijn dan een makkelijke prooi voor een goed opgezette tegenaanval.
Anders dan bij de hedendaagse shooters kun je ook op veel meer manieren battelen. Alle troepen in één aanval gebruiken kan, maar ook werken met kleine groepjes/special forces. Of vijandelijke steden van de opponent infiltreren en daar tussen de CPU-bevolking korte acties uitvoeren (aanslag op een benzinedepot zodat tanks het een tijd niet doen). Want omdat één match AOW maanden duurt, hoeft een actie ook niet in tien minuten klaar te zijn. Wie weet is de vijand eerst een maand lang laten winnen en zo het front uitrekken om dan aan het eind toe te slaan, wel de ideale strategie.
AOW wordt namelijk altijd pas op het eind beslist. Dat zit 'm vaak in details (één stadje meer bezet, iets betere posities) en dit zorgt ervoor dat je er tot het eind toe vol voor gaat. Al is het alleen al omdat je weet dat je anders straks een lege bankrekening hebt. En hoe vertel je dat je vriend(in), man/vrouw of moeder?

IN 2015 REALITEIT

VIRTUAL

Het is al jaren de natte droom van elke gamer om midden in z'n spel te kunnen stappen. Een supergrote TV is tof, maar jezelf volledig onderdompelen in een fantasiewereld is uiteindelijk het ultieme doel. Volgens Florian is die droom heel dichtbij.

Het klinkt voor veel gamers nog als toekomstmuziek, maar de technologie is inmiddels zo ver gevorderd dat we nu al zonder voorbehoud kunnen spreken over virtual reality technieken die ook echt werken. Het duurt nog maximaal een jaar voordat we kwalitatief goed werkende VR-brillen op ons hoofd kunnen zetten, en met name Oculus Rift, Sony en Valve zijn de partijen die dit mogelijk gaan maken.
Wat zijn deze bedrijven nou precies aan het doen en wat kunnen we van VR-brillen verwachten?



WAT IS VIRTUAL REALITY?

Het idee van VR-gaming is dat je het gevoel krijgt zelf in de gamewereld te staan. In plaats van dat je naar een tv-scherm kijkt, heb je een bril op je snufferd met een ingebouwd scherm. En omdat het beeld zo dicht op je ogen zit, krijg je sowieso al een beetje het idee dat je er middenin staat. Maar omdat de VR-bril detecteert waar je naartoe kijkt, schuift het beeld met je beweging mee. Hierdoor kan je 360 graden om je heen kijken en je brein neppen dat je daadwerkelijk ergens anders bent.
Omdat de techniek zich zo snel ontwikkelt dat de resolutie van de schermpjes steeds hoger wordt en de vertraging in de bewegingen steeds korter, is een echte full-on virtual reality ervaring dichterbij dan je denkt. Vooral in first-person games is VR spectaculair. Je bent als het ware zelf het hoofdpersonage, en je hebt je rechter knuppeltje niet meer nodig om rond te kijken, want dat doe je nu door simpelweg met je hoofd te draaien.
Het is een mindfuck van de bovenste plank, en het is zeker effe wennen, maar in het geval van VR zal je dat er graag voor over hebben. De ervaring van gamen wordt op deze manier veel intenser.

DE BRIL

Een VR-bril bestaat uit een beeldschermpje van ongeveer 5 inch, maar omdat je er zo dicht op zit, is de kijkhoek gigantisch en lijkt het scherm veel groter. Het beeld wordt in tweeën gedeeld, waardoor elk oog een iets ander beeldje te zien krijgt. Doordat je ogen geen overlapping hebben (zoals bij een normale 3D TV) en het beeld zo dicht op je ogen zit, is het 3D effect vele malen groter dan bij een tv of in de bioscoop.
Denk niet dat je het kunt vergelijken met de 3D effecten die we nu kennen. In VR krijg je pas echt het idee dat je objecten kunt oppakken en weg moet duiken omdat er iets op je af komt.
Vooral in horrorgames komt dit erg goed tot z'n recht. We kunnen niet wachten om Tjeerd Outlast te laten spelen met een VR-bril.





REALITY IS ONONTKOOMBAAR

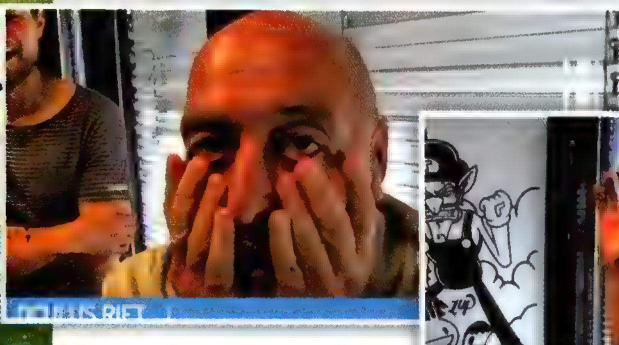
OCULUS RIFT



De hele VR sneltrein is in motion gezet door Palmer Luckey, de bedenker van de Oculus Rift. Deze wizzkid had altijd al interesse in Head Mounted Displays (HMD) en hij heeft naar eigen zeggen dan ook de grootste verzameling ter wereld op dit gebied.
Maar omdat hij het gevoel had dat geen enkele HMD een échte virtual reality ervaring gaf, is ie op een gegeven moment zelf aan de slag gegaan. En daar mogen we hem nu al eeuwig dankbaar voor zijn.
Om zijn ideeën te kunnen realiseren, zette Palmer Luckey een Kickstarter project op, en dat werd een gigantisch succes. Palmer wilde 250.000 dollar ophalen, maar dat bedrag werd al na een kleine vier uur bereikt. De teller stond uiteindelijk op het megabedrag van 2,4 miljoen dollar!
Vanaf dat moment ging het hard met de Oculus Rift. Developers waren massaal on-board met de visie van Luckey en zijn Oculus, en er kwamen al snel allerlei techdemos online te staan om aan te tonen wat er mogelijk is met de VR-bril.
Vooral John Carmack, mede-oprichter van id Software, was erg geïnteresseerd in de Oculus Rift en is zelfs opgestapt bij id Software om zich volledig te focussen op virtual reality. Alleen dat geeft al aan hoeveel potentie er schuilt in VR-gaming!

PROOF OF CONCEPT

De eerste Oculus Rift devkits werden 'weggegeven' aan Kickstarter supporters die meer dan driehonderd dollar hadden overgemaakt, of dat achteraf alsnog deden. De devkits vlogen als warme croissantjes de deur uit, ondanks dat de specs van de eerste devkit niet fantastisch waren. Het was meer een 'proof of concept', en bedoeld om developers alvast de kans te geven om VR-games te ontwikkelen.
Toch was iedereen die de Rift voor het eerst opzette zwaar onder de indruk van deze virtual reality-ervaring. Het hele net staat vol »



Al een klein jaar geleden maakten Tjeerd en Ed op indrukwekkende wijze kennis met de Oculus Rift. Het filmpje is nog steeds te zien op: pu.nl/OculusBinnen.

GAMES

Leuk hoor die HMD's, maar is er al wat te gamen? Op de PC kan je zo'n beetje alle games aanpassen voor de Oculus Rift, maar het effect is niet altijd even goed.
Er moeten spellen ontwikkeld worden die vanaf de grond opgebouwd zijn voor VR en dat komt zo langzamerhand een beetje op gang. Een hoop indie developers doen al leuke dingen in VR, maar ook grote ontwikkelaars als Polyphony, Santa Monica Studio, Media Molecule en Epic Games zijn inmiddels druk bezig.

"We staan op de rand van een revolutie in gaming."

met video's van gamers, vaders en oma's die de devkit voor het eerst op hebben!
In de tussentijd heeft Oculus niet stil gezeten, want na de devkit kwam er al snel een full-HD versie uit en een zogenaamde 'Crystal Cove' edition, die via een camera de beweging van de HMD detecteert, waardoor de VR-ervaring nog intenser wordt. Deze versies van de Oculus Rift hebben veel betere specs en het is op dit moment al mogelijk om de devkit 2 te bestellen!



DEVKIT 2

De devkit 2 komt al een stuk dichterbij de retail-versie, met veel betere motion sensors en bovenal een strakker beeldscherm met een hogere resolutie.
Omdat het beeldscherm maar een paar centimeter van je ogen is verwijderd, is het essentieel om een hoge resolutie te hebben, want anders kan je letterlijk de pixels tellen, wat natuurlijk afbreuk doet aan de beleving.
Het uiteindelijke doel is om een beeldscherm te hebben met zó'n hoge resolutie dat je ogen als het ware het verschil niet meer zien tussen de echte en de virtuele wereld. Pas dan 'accepteert' je brein volledig dat je daadwerkelijk ergens anders bent.
We zijn er dus nog niet helemaal, maar de nieuwe devkit van Oculus komt al een stuk dichterbij.

HOOP

De Oculus Rift wordt in eerste instantie een tool die alleen op PC te gebruiken is. Volgens de makers van de Rift zijn consoles namelijk te gesloten om echt gebruik te kunnen maken van de techniek.
Het gaf mij het idee dat de Oculus Rift toch vooral voor de wat meer hardcore nerds is bedoeld die aan de gang willen met patches en tweaks. Ik stond dan ook met mijn oren te klapperen toen bekend werd gemaakt dat Facebook de Oculus Rift voor twee miljard(!) heeft overgenomen.
Het kan nu twee kanten opgaan. Een bedrijf als Facebook heeft alle middelen om virtual reality mainstream te maken en het zou, ook gezien de enorme investering, in het belang van Facebook zijn om zoveel mogelijk mensen (inclusief echte gamers) bekend te maken met de techniek. In dat geval is het goed nieuws.
Het zou ook zomaar kunnen dat de VR-bril straks gebruikt gaat worden om die stomme, maar o zo populaire Facebook-games mee te spelen en nog populairder te maken. In dat geval is de bril in één klap niet meer interessant voor hardcore gamers. Laten we hopen dat het niet die kant opgaat!

SPECS
OCULUS RIFT DEVKIT 2

Resolutie: 1920x1080, oftewel 960x1080 per oog
Type beeldscherm: 5,6" OLED
Refresh Rate: 75Hz, 72Hz, 60Hz
Persistence: 2ms, 3ms, full
Viewing Optics: 100º Field of View
Kabel: 10 inch
Connection: HDMI, DVI, USB
Sensors: 3-axis Gyroscope, Accelerometer, Magnetometer
Update Rate: 1000 Hz
Gewicht: 440 gram (zonder kabel)
Audio: Geen ingebouwde audio

PROJECT MORPHEUS

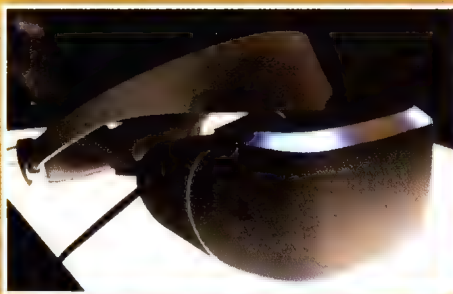
Heel lang leek het alsof Oculus Rift het enige bedrijf was dat zich met virtual reality bezighield, maar de geruchten dat ook Sony achter de schermen werkte aan deze techniek bleken te kloppen. Na maanden van onduidelijkheid heeft Sony eindelijk laten weten inderdaad bezig te zijn met een virtual reality bril, exclusief voor de PlayStation 4.
Tijdens de presentatie op de Game Developers Conference in San Francisco liet Sony, onder de naam Project Morpheus, vol trots het eerste prototype van hun VR-bril zien, en het heeft er alle schijn van dat dit een serieuze concurrent wordt voor de Oculus Rift.

PRIJS?

Over de prijs is niks bekend, maar Sony en Oculus willen, naar eigen zeggen, de HMD betaalbaar maken voor iedereen.
De oude devkit van Oculus was 300 dollar en de nieuwe kost je 350 dollar. De verwachting is dat de retail-versies ongeveer 300 euro gaan kosten.



Project Morpheus is al sinds 2010 in ontwikkeling en heeft daarmee een net zo lang traject doorlopen als de Oculus Rift. Als je naar de specs kijkt, verschillen de VR-brillen niet heel erg van elkaar en dus mag je ook van Project Morpheus mooie dingen verwachten.
De VR-bril van Sony werkt samen met de PlayStation Camera en de lightbar op je DualShock 4 controller. Je dacht toch niet dat die lightbar alleen bedoeld was om te kunnen zien welke speler je bent? Allemaal voorbedachte rade!



AUDIO

Ook de PlayStation Move controllers zijn compatible met Project Morpheus. De beweging van de motion controllers worden een op een vertaald naar de game, zodat je in-game je handen ziet bewegen. Dit geeft je nog meer het idee in de virtuele wereld te en dat is iets waar de Oculus Rift nog nauwelijks gebruik van maakt.
Doordat de camera alle bewegingen van je PS Move of PS4-controller volgt, krijg je zelfs een beetje body-motion in je VR-ervaring. Als je in real-life bukt, zal je dat ook in de game doen.
Een andere toffe feature van Project Morpheus is dat de HMD een ingebouwd audiosysteem heeft. Volgens Sony is geluid bijna net zo belangrijk als beeld om een geloofwaardige virtual reality ervaring te hebben en daarom hebben ze een speciaal 3D audiosysteem ontwikkeld, waardoor het lijkt alsof er zestig virtuele speakers om je heen staan!

RELEASE?

Zowel Oculus als Sony hebben nog geen harde releasedate, maar als je naar de stand van de techniek kijkt, kun je wel een schatting maken.
Eind dit jaar zou mooi zijn, maar begin 2015 is realistischer. Het duurt nog een jaartje!

PUUR VOOR GAMES

Net als de Oculus Rift is Project Morpheus nog niet helemaal klaar om gereleased te worden voor het grote publiek. Zowel de heren bij Oculus als bij Sony geven aan dat de retail-versie nog een stap beter wordt, maar dat de exemplaren waar nu mee gewerkt wordt devkits zijn om games voor te ontwikkelen.
Zie het als een nieuwe console. Developers hebben vaak al maanden voor de release toegang tot de nieuwe hardware om alvast aan de slag te kunnen gaan met hun software. In het geval van deze virtual reality brillen is dat precies hetzelfde. Je kunt er dan ook vanuit gaan dat de kwaliteit van de apparaten de komende maanden nog met sprongen vooruit gaat.
Project Morpheus is in eerste instantie puur en alleen voor games ontwikkeld. De HMD kan uitsluitend op de PlayStation 4 gebruikt worden en moet daarmee gamers aanspreken. Gamers staan er bekend om nieuwe technology te omarmen en dat kan er, in samenwerking met de marketing van Sony, voor zorgen dat VR een gigantisch succes gaat worden.
Zelfs Oculus heeft laten weten heel blij te zijn dat Sony zich er mee gaat bemoeien. Er is echter nog een derde speler actief in het VR sprookje...

SPECS

PROJECT MORPHEUS

Resolutie: 1920x1080, oftewel 960x1080 per oog
Type beeldscherm: 5,0" LCD
Viewing Optics: 90º Field of View
Kabel: 5 meter
Connection: HDMI, USB
Sensors: 3-axis Gyroscope, Accelerometer
Update Rate: 1000 Hz
Audio: 3D audio systeem

VALVE



Net als Oculus heeft Valve altijd gezegd toekomst te zien in het hele virtual reality gebeuren. Valve heeft dan ook samengewerkt met Oculus om bepaalde softwarematige aanpassingen te ontwikkelen, zodat de VR ervaring beter wordt.
Die software is ook lang het speerpunt van Valve geweest, en in het verlengde daarvan heeft het bedrijf al laten weten dat Steam OS volledige ondersteuning krijgt voor virtual reality en daarmee dus waarschijnlijk ook de Oculus Rift.

EIGEN BRIL?

Toch zijn er hardnekkige geruchten dat ook Valve een eigen VR-bril heeft ontwikkeld. Volgens het bedrijf zelf zullen ze geen HMD op de markt brengen, maar zijn ze meer bezig met het compatible maken van het Steam OS en de Steam Machines die binnenkort bij gamers in de woonkamer moeten komen te staan. Om alle software te testen, hebben ze waarschijnlijk een eigen prototype ontwikkeld en daar blijft het dan bij. Interessant is dan weer wel dat zelfs Palmer Luckey heeft gezegd dat de VR-bril van Valve vele malen beter is dan de huidige devkit van Oculus. Het zou dus zomaar kunnen dat Valve alsnog de hardware gaat uitbrengen, maar ik denk zelf dat het voorlopig bij Sony en Oculus blijft.

MICROSOFT?

Er zijn VR-brillen voor de PC en de PS4 in ontwikkeling, maar hoe zit 't met de Xbox One? Microsoft houdt de kaken stijf op elkaar, maar volgens de geruchten is ook MS achter de schermen druk bezig met VR. Kinect zou natuurlijk geweldig samen kunnen werken met een HMD!



VERWACHTING

De ervaring van virtual reality is iets dat je niet kunt uitleggen, maar zelf moet ervaren. Zelf ben ik een van de lucky bastards die al meerdere versies van de Oculus Rift op z'n hoofd heeft gehad en ik zie duidelijk de potentie van een VR-bril.
Op zichzelf zijn 3D games, motion controllers, Kinect en de PlayStation Camera slechts gimmicks, maar in combinatie met een virtual reality headset kan het in theorie vreselijk spectaculair worden.
Het duurt nog heel even, maar hou er stiekem maar rekening mee dat we hier op de rand staan van een revolutie in gaming. Eindelijk!



JJ | ZIET GEEN VERSCHILLEN

DE CASUAL GAME BESTAAT NIET



'Casual games', we haten die term bij de PU. We spelen ons suf aan Candy Crush en Wordfeud, maar we voelen ons niet casual. Ook niet hardcore, trouwens. Gewoon gamer. Maar toch spreken kenners van twee verschillende werelden. Hoezo? JJ wilde het nou wel eens weten.

CASUAL GAMES ✖ FEATURE

Wat heb ik een bloedhekel aan de term 'casual games'. Op Wikipedia spreekt men van 'een computerspel met als doelgroep de casuele speler. De spellen zijn redelijk eenvoudig en snel aan te leren.' De casuele speler... alsof die games alleen besteed zijn aan simpele mensen die niet meer dan drie knoppen tegelijkertijd kunnen bedienen. Sorry, maar ik heb/had meer moeite om ver te komen in Candy Crush of Flappy Bird, dan in Call of Duty of Skyrim.
Doelen ze dan op de besturing van casual games die simpeler en dus intuïtiever zou zijn? Ik vraag het me af. Ik vind bij veel games (Flappy Bird, Real Racing) het ontbreken van meer knoppen eerder een beperking. En ja, Wordfeud is makkelijk te bedienen, maar FIFA kent ook een twee knoppen besturing, en hoe moeilijk is het om een game als Diablo te besturen?
Zijn casual games dan casual omdat ze vooral bedoeld zijn om af en toe te spelen? Ook daar heb ik mijn twijfels over. Mensen raken compleet verslaafd aan spellen als Wordfeud en Farmville en stoppen daar soms dagelijks vele uren in. Het bedrijfsleven beweert zelfs schade te lijden door in werktijd casual gamend personeel.
Spéél je casual games dan anders? Nee ook niet; ze hebben feitelijk exact hetzelfde uitgangspunt als alle andere games: je moet zien te winnen. En ook de 'casual gamer' wil honderd procent zeker winnen...



'Ik heb meer moeite om ver te komen in Candy Crush, dan in Call of Duty of Skyrim.'



'Als je een topper bent in Flappy Bird, kun je echt een racegame of FPS ook wel aan.'

WIE MAAKT DE CASUAL GAME?

Zou het verschil 'm dan misschien zitten in de mensen die casual games ontwikkelen? Zijn dat mensen met andere doelstellingen, fantasieën en voorbeelden?
Om dat antwoord te vinden, ging ik een tijdje terug buurten bij de Casual Connect beurs in Amsterdam (zie ook het verslag van Jurjen vorige maand). Maar afgezien van de kneuterigheid van de stands (tafeltjes met laptop of tablet erop) en het schrijnende gebrek aan boothbabes en goodies, zag ik weinig verschil met de E3.
De casual developers waren van exact hetzelfde type 'gepassioneerde nerd' als bij de hardcore developers en ze speelden allemaal hardcore games. Konden ze morgen naar Bungie of Rockstar overstappen, dan deden ze dat waarschijnlijk allemaal. Maar ja, die hadden geen vacatures en casual games maken is ook tof. En bovendien goedkoper en eenvoudiger dan het ontwikkelen van games voor consoles. Eenvoudiger in de zin van techniek, bedoel ik dan. Het bedenken van een goed concept is net zo lastig als bij hardcore games. Kijk maar naar de neergang van 'de EA van de casual games' Zynga en het succes van eenmansbedrijf Nguyen met zijn flapperende kutvogel.

"Voortaan bestaan er voor mij nog maar twee soorten spellen: goede en slechte."

TWEE SOORTEN

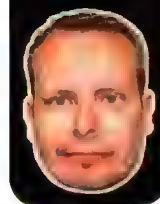
Ik kan dan ook niks anders concluderen dan dat casual games gewoon games zijn, net als hardcore games. Met dezelfde basisprincipes, gameplaymechanismen en uitdagingen. Ze zien er alleen wat anders uit en voelen wat anders aan, en dat komt vooral door de platformen waarop ze beschikbaar zijn.
Laten we daarom maar eens kappen met die termen 'casual' en 'hardcore' games. Het schrikt mensen alleen maar af, en dan vooral de doelgroep die alleen casual speelt en niet op PC of console. Bang dat de controller te lastig is, of de gameplay te diep. En dat is bullshit. Als je dergelijke games redelijk snel in de vingers krijgt, kun je ook een racegame of FPS op de consoles masteren (of je dat wil is een tweede...).
Voortaan bestaan er voor mij daarom nog maar twee soorten spellen: goede en slechte. En nu snel level 311 halen in Candy Crush Saga. ✖

CASUAL IS BIG BUSSINES

Als je zou afgaan op de vele Russische gelukszoekers en de met drank overladen parties op Casual Connect, dan lijkt het alsof het geld met bakken binnenkomt in de casual bizz. Dat klopt ook als je de kille cijfers bekijkt. Echter, zoals zo vaak, komt het geld niet bij iedereen terecht. Een paar games en bedrijven scoren giga hits, maar het overgrote merendeel verdient geen droog brood. Dat is vooral een gevolg van de diarree aan casual games die de markt overstroomt waardoor de meeste spellen verzuipen in het aanbod.



'Het bedrijfsleven beweert zelfs schade te lijden door in werktijd casual gamend personeel.'



RELEASE XBOX ONE PAS IN SEPTEMBER

DE STELLING VAN JJ

ALLES OF NIETS VOOR MICROSOFT

Eindelijk was daar het verlossende woord: de Xbox One komt in september naar de Benelux. Een fucking compleet jaar na de wereldwijde launch! Is dat te laat of kan Microsofts nieuwe console de harten van de gamers alsnog veroveren? JJ schetst twee scenario's.



Iedereen die roept dat ik met dit artikel de Xbox One dis, moet wel beseffen dat het niet mijn schuld is dat Microsoft de Benelux een jaar lang links heeft laten liggen, en dat de PlayStation 4 hierdoor ongestoord zieltjes kon winnen.
De reputatie die Microsoft met de Xbox 360 had opgebouwd, is in de Benelux behoorlijk beschadigd... maar in mijn ogen niet onherstelbaar. Ik denk (goed opletten nu, fanboys) dat Microsoft absoluut nog een kans heeft om het in Nederland geschonden blazoen weer op te poetsen. Maar daar is wel wat voor nodig. En of dat gaat gebeuren ligt geheel aan de Amerikanen zelf.
Het wordt alles of niks voor Microsoft.



DE ROAD TO SUCCES

Laten we positief beginnen (want ik hoop écht dat de Xbox One alsnog aanklampt - sterke concurrentie brengt alleen maar voordelen).
Volgens mij is er maar één manier om de Xbox One weer in de vaart der volkeren op te stoten en dat is middels een waanzinnig PR-offensief dat op twee pijlers rust: prijsverlaging en exclusives.
Allereerst de prijs. De Xbox One is honderd euro duurder dan de PS4 en daarmee kun je straks bij de mensen die dan al een jaar wachten niet meer aankomen. Hun geduld en trouw dient beloond te worden. En dus moet Microsoft op de aanstaande E3 of de Gamescom een prijsverlaging van honderd euro aankondigen. Of er moet een model komen dat honderd euro goedkoper is.
De tweede klap moet komen in de vorm van veel exclusieve content. De keuze tussen Xbox One en de PS4 wordt bij een gelijke prijs immers bepaald op basis van exclusives. Met de aankondiging van één of twee exclusieve IP's op de E3 (Halo, Quantum Break) komt Microsoft er niet. Sony brengt immers al nieuwe games van powerhouses Naughty Dog, Guerrilla en Quantic Dream.
Minimaal drie exclusieve titels in het najaar zijn dus gewenst. En dan wel games die meer kwaliteit bieden dan Ryse. Ook moeten er wat timed exclusives bij komen, bijvoorbeeld FIFA, Madden of Call of Duty. Het bericht van Microsoft dat ze op de E3 zoveel aan te kondigen hebben dat ze zaken moeten schrappen, klinkt in dat opzicht alvast hoopgevend. Het kan dus goed komen!


Quantum Break wordt een van de exclusives waarmee de Xbox One moet gaan scoren....



HET DOEMSCENARIO

Maar het kan net zo goed fout gaan. Want Microsoft is de laatste tijd de touch een beetje kwijt (DRM anyone...).
Wat als Microsoft géén prijsverlaging hanteert in september? En dat scenario is niet ondenkbaar. Microsoft wil elke divisie winstgevend hebben en de prijs binnen een jaar na launch verlagen, is een verkapte schuldbekentenis. Nintendo doet het ook (nog) niet terwijl het daar nog slechter gaat.
En wat als tijdens de aankomende E3 alleen Halo als echte klapper naar voren wordt geschoven en men weer een kwart van de presentatie over het settopbox gebeuren zwamt? Ook dit kan gebeuren. Is Halo dit najaar wel af? En naast Quantum Break horen we tot nu toe alleen wat vaags over een nieuwe Forza Horizon en wellicht Gears of War. Bovendien zette Microsoft tot nu toe zwaar in op dat tv-ding omdat dit hun console onderscheidt van die van Sony. Dat geven ze niet zomaar op.
Maar trekt de gamer dat? Ik ben bang van niet...



... maar komende exclusives moeten wel wat meer kwaliteit bieden dan een game als Ryse.

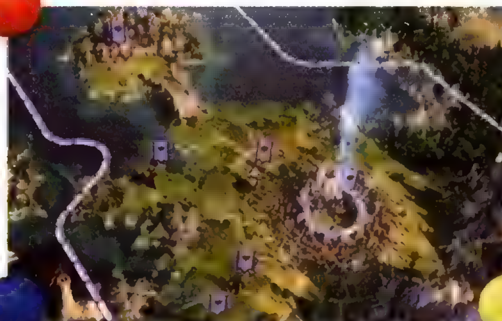
WANNEER IN SEPTEMBER?

Begin september is een no go. Te dicht op de zomer. Half of eind september dus. Ik kies voor een launch rond de twintigste omdat je je console dan mooi op tijd in huis hebt voor de nieuwe Halo, CoD, FIFA, etc.

REVIEWBLAD

TOPSCORE

AGE OF WONDERS III
(PAG. 068)





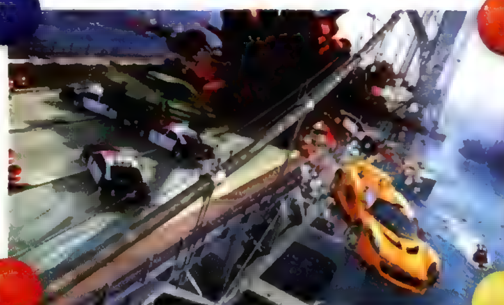
LEVELEN ALS EEN IDIOOT

THE ELDER SCROLLS ONLINE
(PAG. 066)

KNALLEN ALS EEN DWAAS

LUFTRAUSERS
(PAG. 070)





SCHEUREN ALS EEN DEBIEL

SMASH BANDITS
(PAG. 072)

Mijn 5 Centen - 'Één april! Kikker in je bil! Die er nooit meer uit wil!' Ik ben een groot fan van Één April en de bijbehorende gekkigheid, aangezien ik vind dat de meeste mensen het leven veel te serieus nemen. Vandaar dat ik een voorstander ben van een dag die geheel in het teken staat van elkaar compleet in de zeik nemen. Van zout in je koffie krijgen in plaats van suiker, tot in tranen uitbarsten nadat je huisgenoot je heeft weten te overtuigen dat een van de katten onder een auto is gekomen (de klootzak, hahaha); ik moet altijd weer lachen bij het daaropvolgende "één apriiiiiil!"
Dat ook de game-industrie van een goede grap houdt, werd wel duidelijk toen op één april jongstleden de game Goat Simulator uitkwam; een game die zo expres kut is dat hij eigenlijk ook meteen supertof is. Stiekem vind ik 'm persoonlijk ook een heel stuk leuker dan heel veel 'echte' games, zoals de spinoff Yaiba: Ninja Gaiden Z die ik deze maand heb mogen reviewen. Jammer om te zien hoe een ooit zo machtige en gerespecteerde hardcore franchise het nu opeens moet hebben van beledigend simpel gebuttonbash en 'kijk eens, dikke tieten' humor. Waar in principe niets mis mee is, maar man, ik kan me de dagen van Ninja Gaiden 1 en 2 nog goed herinneren; dat waren games die respect afdwongen.
Oh, how the mighty have fallen.
Gelukkig hebben we ook deze maand nog zat games die wél de moeite waard zijn. Goat Simulator, bijvoorbeeld. - Samuel



- THE ELDER SCROLLS ONLINE
- AGE OF WONDERS III
- LUFTRAUSERS
- YAIBA: NINJA GAIDEN Z
- SMASH BANDITS



OOK GESPEELD

MONSTER LEGACY
- SENRAN KAGURA BURST
- 10 SECOND NINJA
- THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHT
- GOAT SIMULATOR
- MINES OF MARS
- 

 TOWERFALL ASCENSION
- TENGAMI
- SKYDIVE: PROXIMITY FLIGHT
- THREES!
- GLORKIAN WARRIOR: TRIALS OF GLORK
- GOD OF LIGHT



THE ELDER SC

In Cyrodiil sloot Wouter de poorten van Oblivion, in Skyrim maakte hij korte metten met Alduin en op het eiland Vvardenfell werd hij leider van de Mages Guild. Toch kent Tamriel nog genoeg geheimen voor de avonturier zonder pijl in z'n knie, en die worden prijsgegeven in The Elder Scrolls Online.



De belevingswereld van een gamer is versplinterd in tientallen, misschien wel honderden verschillende 'realiteiten'. Of wellicht moeten we ze dimensies noemen, want het zijn natuurlijk geen werkelijkheden waarnaar je jezelf transporteert. Dat is het hele punt. In de meeste verblijf je maar een uur of tien, maar in de Azeroths, Tyria's en Eorzea's tik je toch al snel een eeuwigheid aan. Deze dimensies zijn van het MMO soort en daar ga je alleen naartoe als dat een bewuste, goed doordachte keuze is geweest. Vervolgens word je ondergedompeld in een nieuwe, verse wereld, waar van alles te ontdekken en te experimenteren valt, net zolang totdat het een soort thuis weg van huis wordt... eh, maar toch in je huis.



weetje · weetje

De levelcap van TES Online is tot nog toe level 50. Volgens Zenimax Online moet je 119050 Mudcrabs kapotslaan wil je dat level bereiken. Ik raad je toch aan af en toe ook eens een questje te doen.

Hoe vreemd is het om dit alles mee te maken in Tamriel, een dimensie waar ik al vele honderden uren in gespendeerd heb.

In de rij voor een quest

Ondanks de overbekende wereld, duurde het effe voordat ik echt stevig verankerd zat in TESO. Het gebeurde wel, maar er gingen vele uren overheen voordat de MMO-versie van Tamriel vat kreeg op m'n noten, so to say. Want zeker, het is onmiskenbaar Nirn waar The Elder Scrolls Online zich op afspeelt, zowel qua atmosfeer als qua architectonische stijl, begroeiing en kleurgebruik... maar toch ook weer niet.

In Skyrim stond je niet met een groepje van vijf avonturiers voor een questgiver, alsof het een Dunmer-schoolreisje betreft. In Oblivion liep je echt in je eentje door een verlaten tempel, nu wandelt er een Argonian Nightblade, een Redguard Sorcerer en ja hoor, een Altmer Templar achter je aan, in een soort cosplay-polonaise. Sta je te rommelen met een puzzel, doe je dat samen met drie andere gasten, alsof je een spel speelt in Ron's Honeymoon Quiz.

Het haalt de magie er een beetje vanaf. Nee, eigenlijk schopt het de 'supension of disbelief' compleet onderuit, het weerhoudt je verbeelding ervan om zich over te geven aan deze wereld.

De schoonheid van Tamriel

Goed, dat klinkt allemaal zeer ernstig en onoverkomelijk, maar uiteindelijk is het niet





weetje · weetje

Er zit geen Auction House (een plek waar je kunt handelen met andere spelers) in TESO. In plaats daarvan kan je lid worden van wel vijf Guilds om met je Guild-genoten handel te drijven. Een slimme manier om je tot sociale interactie te dwingen!

ROLLS ONLINE

veel meer dan een geestelijke knop omzetten. Want als je je over het feit heen zet dat je niet meer alleen in deze wereld bent, dat je je speeltuin moet delen met vele, vele anderen - waar je natuurlijk genoeg tegen en mee kunt spelen - dan staan er mooie dingen te gebeuren.
The Elder Scrolls Online zit namelijk vol met prachtige quests, compleet met abandoned houses waar assassins

"Bij Akatosh, wat moeten er ontstellend veel manuren in deze game zijn gedouwd!"

hun intrek hebben genomen, macabere rituelen, spelletjes spelende goden en regelmatige tripjes naar de verschillende Planes van Oblivion, precies zoals je van de serie gewend bent.
Stemmen van questgivers en andere NPC's zijn volledig ingesproken door acteurs, en niet alleen door bekende stemartiesten zoals Jennifer Hale (Femshep), maar ook grote namen zoals John Cleese uit Monthy Python en Kate Beckinsale uit de Underworld-filmserie, en zij maken de wereld levendig en een stukje geloofwaardiger.
De characters zijn wat minder goed geanimeerd dan in de vorige twee TES-games, en sommige stemmen zijn duidelijk afkomstig van amateur-acteurs, maar het blijft indrukwekkend voor zo'n enorme game. De muziek is fantastisch, meeslepend en episch, variërend van ontroerend tot aan opzwepend en bijna nooit repetitief. De graphics zijn minder bruin dan in Morrowind, minder goud dan in Oblivion en minder grijs/wit dan in Skyrim, en logischerwijze is de wereld al met al qua architectuur en omgevingen een stuk afwisselender dan al die vorige games bij elkaar.
Kortom; wat betreft kosten en moeite die er in het uiterlijk en het geluid van deze game zijn gestoken, is TESO zo goed als ongeëvenaard op MMO-gebied. Bij Akatosh, wat moeten er ontstellend veel manuren in deze game zijn gedouwd!



weetje weetje

The Prophet, een spookachtige verschijning die je wegwijs maakt in het verhaal van TESO, wordt ingesproken door Michael Gambon (o.a. Dumbledore in Harry Potter). Meestal dan, want als The Prophet langskomt vlak nadat je wakker wordt in een schip, doet opeens iemand anders effe z'n stem. Dafuq?

Ankers los

Ik was al level 8 toen de verslaving langzaam maar zeker begon in te zetten. M'n skillbalk zat op dat moment al vol met redelijk brute aanvallen en ik had voor het eerst gebruik gemaakt van een 'Ultimate'; een soort... nou ja, het woord zegt al wat voor move het is, toch?
Inmiddels snapte ik al volledig wat het verschil was tussen het craften (het zelf maken van wapens, bepantsering en voedsel met gebruik van zelf verzamelde of gekochte materialen) in TES Online en dat in WoW, had ik een Guild aangemaakt die niemand wilde joinen :(en kwam ik er royaal laat achter dat ik met m'n Imperial Edition voor 1 Gold een mooi Imperial paardske kon aanschaffen.



Voordat ik het wist, was ik level 10 en vertrok ik naar Cyrodiil, waar een ware oorlog gaande is en Player vs Player gameplay op interessante wijze samensmelt met Player vs Environment elementen. Maar afgezien van deze gigantische, keizerlijke provincie (bekend van TES IV, maar dankzij de oorlog die er woedt compleet anders qua uiterlijk) heb ik ondertussen twee eilandjes en wat kustgebied van het gigantische Tamriel ontdekt. Zo'n zeven procent, denk ik? Yup, dit is weer zo'n eeuwige dimensie, zo eentje waar je heel bewust naar toe vertrekt, maar waar je onbewust grote lappen van je echte leven in verliest...



weetje weetje

Er worden aardig wat 'morele dillema's' in je gezicht geduwd tijdens de vele, vele quests. Het kan haast niet anders dat, als je maar evil genoeg doet, The Dark Brotherhood op een dag langskomt? Toch?

VOORLOPIGE SCORE*

80

'WTF doen al die lui hier!?' zal de eerste reactie zijn van veel The Elder Scrolls-fans als ze het immense, prachtige Tamriel in TESO exploreren. Maar dit is meer dan een moederlading aan Elder Scrolls-achtige quests, hoewel de waarde van de toegevoegde MMO-elementen niet altijd even hoog lijkt te zijn.

WOUTER



*(Omdat MMO's levende, constant veranderende werelden zijn, is dit een voorlopig cijfer. Wouter zal de game nog veel meer spelen, en op alle fronten checken hoe het spel zich houdt en ontwikkelt. Hou de komende maanden PU.nl/TESOReview in de gaten om te kijken of het cijfer nog aangepast wordt...)



BASICS
MMORPG
ZENIMAX ONLINE / BETHESDA SOFTWORKS
PC/MAC: OUT NOW
XBOX ONE/PS4: JUNI 2014

AGE OF WONDERS III



REVIEW

PC MAC

Na een lange periode van stilte is Triumph Studios uit Delft klaar om de wereld haar nieuwste telg te presenteren. Met Age of Wonders III is de cirkel rond én levert de Nederlandse ontwikkelaar volgens Jan een van de beste PC games van 2014 af.

De meeste gamers zullen het Nederlandse Triumph Studios kennen van Overlord I en II, destijds nog uitgegeven door het Engelse Codemasters. De eerste Overlord was een groot succes, maar Overlord II deed het beduidend minder.
Vrij kort daarna besloot Codemasters zich puur op racegames te focussen en zat Triumph zonder broodheer. Resultaat: ontslagen, inkrimping van de studio, vervolgens koppen bij elkaar en, in afgeslankte vorm, doorgaan.
Na wat experimenten met kleinere, downloadable games, keerde de studio uit Delft uiteindelijk terug naar haar eerste liefde: Age of Wonders. Dertien jaar na het laatste AoW deel, mogen we ons opnieuw onderdompelen in de magische high fantasy van Age of Wonders III. En dat, mijn lieve dwerg-minnende, elf-aaiende, draken-dodende en warrior-wokkende vrienden, is absoluut geen straf.

Waarschuwingen

Laat ik beginnen met twee waarschuwingen. Age of Wonders III zal geen aardplaatverschuivende gevolgen hebben in de game-industrie. Waar het wél aan bijdraagt, is de revival van het turn-based genre dat met X-COM: Enemy Unknown in 2012 is ingezet en waar Civilization natuurlijk al jaren een succesvolle representant van is.

> **"De 'Viva Hollanda!' kreet is deze keer voor Delft!"**

AoW III is, voor spelers die de eerdere delen niet kennen (en dat zit er dik in, want die komen uit de periode 1999 - 2003), een turn-based fantasy strategygame met een flinke scheut RPG-elementen. Dat was bij de vorige games al zo, en dat is nu opnieuw het geval.



Waarschuwing 2: de game leunt meer op actie, waarbij het verslaan van vijandelijke legers met hun legendarische helden de boventoon voert. Diplomatie speelt wel degelijk een rol, maar uiteindelijk draait het toch gewoon om het opvoeren van een flinke legermacht in combinatie met goed getrainde helden en donderende spreuken.

Ook het economiesysteem haalt nooit de diepgang van bijvoorbeeld een Civilization V. Desondanks is AoW III gewoon een hele puike empire building game.

Tovenaar of theocraat

Voor je aan de battles toekomt, dien je steden te stichten om zo je koninkrijk uit te breiden. Alleen dán kun je succesvol een oorlogsmachine op poten zetten en nabijgelegen steden, provincies en landen trachten te overpoweren.
Je kunt kiezen uit High Elves, Draconians, Dwarves, Humans, Orcs en Goblins, en afhankelijk van de klasse die je kiest om je volk te leiden, krijg

weetje • weetje
De game kent zes speelbare rassen en zes verschillende classes. Die worden zeer waarschijnlijk uitgebreid middels DLC.



Veel Dwarf Engineers hebben hun sporen verdiend bij de constructie van de Oosterschelde kering in Madurodam.

je verschillende tactieken en mogelijkheden.
De klassen zijn onderscheidend genoeg, maar dat geldt niet voor de units. Boogschutters bij Elfen en Orcs doen bijvoorbeeld bijna hetzelfde. Iets meer diversiteit in look, feel en uitwerking had best gemogen. Tegelijk zorgen de verschillende klassen voor flink wat diepgang. Het maakt qua speelstijl aanzienlijk verschil of je met een Warlord, Sorcerer, Theocrat of Rogue speelt. Een Warlord focust zich vooral op veel goedgetrainde, loyale en veelzijdige rauw-dauwende soldaten, terwijl een Sorcerer logischerwijs meer magie meebrengt naar het slagveld.
Daarnaast kun je nu allianties sluiten afhankelijk van je ingame acties. Deze zijn dus niet langer fixed per ras, hetgeen nóg meer mogelijkheden geeft. Hoe beter je speelt, hoe meer klassen-updates vrijkomen die op hun beurt weer nieuwe units en wapentuig opleveren.



Koddig knokken

De gevechten vormen dus een belangrijk onderdeel van de game. Je kunt deze automatisch laten plaatsvinden - dan zal de computer met de bekende dobbelstenen rollen - maar veel leuker is het natuurlijk om in te zoomen en de battles handmatig aan te sturen. Dan ontstaan even pittige als aandoenlijke Madurodam-achtige gevechten. Verwacht geen Total War epiek, het is rete-boeiend, maar oogt allemaal wat kleiner en koddiger.
Toch ziet AoW III er goed uit. Het spel heeft een schilderachtige uitstraling met heel veel details. Met name uitgezoomd, is het echt de moeite waard om af en toe effe stil te staan en van bovenaf alles goed op je in te laten werken.
Terug naar de battles. De tegenstand is dik in orde. Je ramt niet zomaar effe door de verschillende hexagonen. Flankende tegenaanvallen, grondtroepen met dikke schilden, balans-verschuivende spreuken die je opeens in je mik krijgt... Ook is het plannen en trainen voorafgaande aan de battles minstens zo belangrijk en leuk als de battles zelf; plannen en role-playing in de een, turn-based knokken in de ander.



weetje • weetje

Als Age of Wonders helemaal jouw kopje thee is, probeer dan ook eens Warlock II. Maar wel eerst AoW III kopen en spelen natuurlijk, baklap. Hollandsche Waar Eerst!

Succes?

Ik heb me een tijdje behoorlijk zorgen gemaakt over het voortbestaan van Triumph Studios, maar de mannen en vrouwen uit Delft zijn met Age of Wonders III duidelijk back in business! Het harde werk heeft een uiterst gedetailleerde en gestroomlijnde strategygame opgeleverd waar je je honderden uren in kunt verliezen.
Tactiek, strategie en wonderschone fantasy komen fraai samen in deze game, en er is eigenlijk geen reden te bedenken waarom Age of Wonders III geen (bescheiden) internationaal succes zou kunnen worden. Het zou mij in ieder geval niet 'verwonderen'.

MACHTIGE MODI

Aan spel-modi geen gebrek in AoW III. De game kent twee soorten singleplayer campagnes gelinkt aan de twee hoofdfacties van het spel: de Court of the High Elves en de Commonwealth Empire, waarbij de eerste als tutorial dienst doet. Naast de twee campagnes is er nog een random map mode waarbij je dus steeds opnieuw verrast zal worden. De daaraan gekoppelde editor biedt je bovendien zoveel opties dat je bijna een compleet nieuwe game kunt ontwerpen met eigen condities en regels.
Wil je gewoon effe snel een paar potjes tussendoor spelen, zonder te veel gedoe? Dan kan dat in de pre-made scenario's. Tenslotte is er nog de multiplayer. Geen zuinig Hollands gedoe dus; je krijgt veel waar voor je geld.



SCORE 85

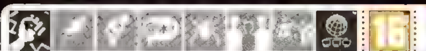
Age of Wonders III is niet schokkend vernieuwend, maar wel zeer uitgebreid, plezierig én behorend tot de top van het turn-based strategy genre. De 'Viva Hollanda!' kreet is deze keer voor Delft!

JAN



Hier kun je maanden zoet mee zijn. De verschillende speelstijlen, random maps en scenario's geven keer op keer nieuwe geheimen van de game prijs.

40+ UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
TRIUMPH STUDIOS/ BANDAI NAMCO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

LUFTRAUSERS



Het zou een bloedige strijd worden...

Twee jongens verlieten vier jaar geleden hun school om in Utrecht een gamestudio te beginnen. Sindsdien maakten ze wereldwijd bekroonde spellen als Super Crate Box en Ridicilous Fishing. En volgens Jurjen is Luftrausers alwéér een hoogtepunt in de even korte als succesvolle geschiedenis van Vlambeer.

Ik combineer 'Weapon: Laser' met 'Body: Nuke' en 'Engine: Underwater'. De naam 'Swordfish' verschijnt. Eens kijken hoe dat uitpakt.

Met vurende laser scheer ik soms over, soms onder het wateroppervlak. Ik vang wat kogels van een slagschip, trek recht omhoog, laat de schietknop los om de autorepairfunctie van mijn kist te activeren, maak een snelle 180 graden-draai en wapper met mijn laser om de groep kamikazes die mij achtervolgt te vernietigen. Met iets te veel zelfvertrouwen duik ik vervolgens schuin omlaag om met mijn laser een kruiser te doorboren, waarbij ik zélf zo veel schade oploop dat ik na het exploderen van de kruiser mijn rokende kist niet meer uit de storm van kogels, raketten en vijandelijke vliegtuigjes kan trekken. Het scherm schudt hevig, alle vijanden in de omgeving verdwijnen samen met mij in een grote doodshoofdwolk. Luizige score. Maar natuurlijk had ik die roekeloze duik ook niet moeten maken.

Zal ik omhoog drukken voor een instant begin van de volgende ronde, waarin het vast beter gaat, of omlaag drukken en in de hangar eens een combinatie van 'Weapon: Canon', 'Body: Melee' en 'Engine: Gungine' proberen? Hoe dan ook: stoppen is geen optie.

> **"De zuivere videogame-actie van Luftrausers is écht een verademing."**

Verslavende opbouw

Op het eerste gezicht lijkt Luftrausers op oude computerspelletjes als Harrier Attack en Time Pilot, maar eenmaal begonnen, merk je dat de game qua actie, opbouw, snelheid, physics, variatie en mogelijkheden al die ouwe shit kilometers ver overstijgt.

Neem alleen al de mogelijkheid je eigen kist te bouwen. Elke combinatie van drie onderdelen levert een heel nieuw vliegtuigje op, met eigen naam, uiterlijk en eigenschappen. Door missies als 'Kill 2 aces in one combo' en 'Kill 10 enemies without ever firing' te voltooien, kun je in level stijgen, waardoor je nieuwe missies en onderdelen vrijspeelt.

Het doet denken aan Vlambeers vorige spel Ridicilous Fishing, die verslavende opbouw van Luftrausers. Je beleeft steeds een paar minuten intense actie, en naarmate je daarin beter presteert, word je sneller beloond met nieuwe wapens en andere upgrade-opties die je interessante mogelijkheden bieden om nóg meer minuten nóg intenser te rausen.


Ze hebben bij Vlambeer nog zitten twijfelen over de naam: het was of Luftrausers of Sanibroyeur.

Voor de motivatie op langere termijn biedt Luftrausers eindbaasachtige luchtschepen, de belofte van vrijspeelbare kleurenfilters en natuurlijk online klassementen.

Het is maar goed dat Luftrausers volledig zonder in-app purchases wordt verkocht, want het werkt allemaal verslavend als, eh, autodrop.

Ondubbelzinnig

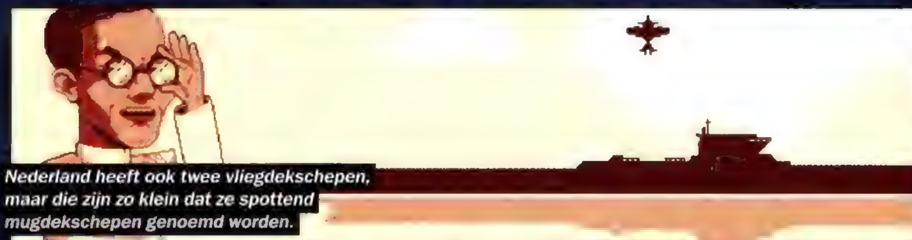
Voor een kleinschalig actiespel is Luftrausers perfect. Maar daarmee is naar mijn idee het niveau van Vlambeers beste werk nog niet gehaald. De beste Vlambeer-spellen zijn namelijk méér dan uitmuntende actiespellen. Wat dat betreft is Luftrausers mij wat te ondubbelzinnig.

What you see is what you get, sure, maar eigenlijk wil ik meer dan dat.

Ik mis de confrontaties met mijn eigen gretigheid, ongeduld en lafheid die Super Crate Box tot zo'n bijzondere ervaring maakten. Tot op bepaalde hoogte mis ik ook de verrassingen en het fijne samenspel tussen de complementaire spelfases van Ridicilous Fishing. Die dingen heeft Luftrausers ook wel, maar dan allemaal een onsje minder.

Moet je Luftrausers daarom maar laten vliegen? Nee, natuurlijk niet. Wanneer je net als ik wel eens moe wordt van al die games die zo mooi mogelijk op films proberen te lijken, is de zuivere videogame-actie van Luftrausers écht een verademing. Laat het maar aan de jongens van Vlambeer over om van een eenvoudig vlieg-en-schietspelletje iets te maken wat weken blijft boeien.

En ook al mis ik in Luftrausers een stukje eigenwijsheid, de game bewijst op ambachtelijk niveau dat Vlambeer zichzelf op het gebied van physics, geraffineerde actie en - niet te vergeten - screenshakes, nog steeds kan overtreffen.


Nederland heeft ook twee vliegdekschepen, maar die zijn zo klein dat ze spottend mugdekschepen genoemd worden.

weetje • weetje

De ontwikkeling van Luftrausers is hoog in de lucht begonnen - namelijk toen Jan-Willem van Vlambeer in 2012 vanaf de GDC in San Francisco terug naar Nederland vloog.

SCORE 84

Een uitmuntend, altijd weer spannend actiespel. Eerlijk gezegd had ik van Vlambeer iets meer, iets eigenzinnigers dan dat verwacht, maar toch: een uitmuntend, altijd weer spannend actiespel is natuurlijk ook niet verkeerd.

JURJEN



Als je de game dagelijks een half uurtje speelt, ben je hier wel twee weken mee zoet.

8 UREN



BASICS
VLIEG-EN-SCHIETSPEL
VLAMBEER / DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

YAIBA
NINJA GAIDEN Z

Hoofdpersoon Yaiba uit Ninja Gaiden Z is trots op z'n wansmaak. Hij luistert graag naar death metal, vindt het fijn om luidkeels te schelden en ziet vrouwen slechts als objecten waar ie 'z'n zwaardje' in kan steken. Tja, en welke kleine Spanjaard zou deze game dan moeten reviewen?

REVIEW

XBOX 360 | PS3 | PC

Dit is een spin-off. Dat houdt in dat het niet al teveel te maken heeft met de serie waar het uit voortgekomen is, in dit geval het bikkelharde, serieuze Ninja Gaiden. Verwacht dus géén ultra diepgaande hack & slash-gameplay, geen uiterst hoge moeilijkheidsgraad of een kunstmatige intelligentie waar je u tegen zegt. Je speelt niet eens met Ryu Hayabusa.

> **weetje • weetje**
> *In de vrij te spelen 'Arcade Mode' verandert de game in een soort side-scroller, inclusief 8-bit-achtig titelscherm en tussenfilmpjes!*

Nee, in deze Ninja Gaiden speel je een klootzakkerige ninja genaamd Yaiba Kamikaze, die als cyborg terugkomt uit de dood om los te gaan op een zombie apocalypse. Ryu komt wel in deze game voor, maar slechts als tegenstander en McGuffin voor het dubbeldwaze verhaal. Waar je in Ninja Gaiden een diepgaand vechtsysteem had met veel verschillende wapens, heb je hier eenvoudige God of War-achtige combat met drie aanvalsknoppen. En waar de confrontatie met twee simpele vijanden in Ninja Gaiden al een potentieel sterfscenario was, scoorde ik hier moeiteloos een 200+ combo op een dozijn vijanden in het eerste level. Dit, dames en heren, is overduidelijk een spin-off.

Belachelijk

Niet alleen de aanwezigheid van honderden zombies maakt deze game hersenloos 'vermaak'. Het is button-bashen, chicks met dikke tieten, een script met veel 'fucks' en 'shits', gestileerde bloedfonteinen en extreem flauwe grappen. Oftewel: het is alles wat elke veertienjarige jongen cool vindt.

Yaiba is een soort Duke Nukem, maar dan in een Suda 51-achtig ninjapakje. En dat is helemaal prima, vooral in de eerste paar levels. Ik vind het altijd heerlijk verfrissend als een game zichzelf geen seconde serieus neemt, politiek uiterst incorrect durft te zijn en grafisch lekker psychedelisch doet. Niet elke game hoeft namelijk Ninja Gaiden of Dark Souls te zijn. Pulp is ook nodig. En deze game omarmt z'n pulpheid.




En ik maar denken dat de Yaiba een Oost-Congolees bergvolk was dat louter bestond uit zwaar loensende vegetarische kannibalen met één flapoor...

"Je vecht tegen tongende, lesbische zombies en gigantische, gemuteerde Siamese tweeling-foetussen."


Ik heb wel eens gehoord van een Siamese tweeling die altijd op vakantie ging naar Engeland zodat de ander dan ook eens kon rijden...

Je vecht tegen tongende, lesbische zombies en monsterlijke clowns in een regen van ballonnen en confetti. Het laat je inhakken op gigantische, gemuteerde Siamese tweelingfoetussen en laat je vervolgens hun sleutelbeen gebruiken als slagwapen. Het is smerig, hard en belachelijk. En belachelijk is goed. Games zijn immers per definitie een beetje belachelijk.

Tussendoortje

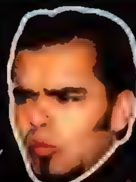
Verder zijn de cel-shaded graphics erg tof om te zien. De beelden hebben een Grindhouse-achtige kwaliteit die erg cinematografisch is en goed past bij de bliksemsnelle en ranzige combat.
Ik heb dan ook best moeten lachen om de foute woordgrapjes (de armen van de clowns als wapen gebruiken? 'Nun-chuckles') en het script dat zo puberaal slecht is dat het eigenlijk ook wel weer leuk werd.
Toch kon ik niet aan het gevoel ontsnappen dat het allemaal té geforceerd was. Na de twintigste 'fuck' en de zoveelste seksistische opmerking is Yaiba geen coole slechterik meer, maar een oppervlakkig personage waar je geen ruk om geeft. Gelukkig is de gameplay erg cool... tot je beseft dat je na drie levels de meeste vijanden al gezien hebt en de eentonigheid reeds begint in te kicken. Dit is een vermakelijk spelletje - en een welkom tussendoortje na alle bombastische, veel te serieuze AAA-titels van de afgelopen tijd - maar echt goed kun je het niet noemen. Daarvoor wil het z'n oppervlakkigheid maar niet loslaten. Vandaar die 59.
Als de game iets beter was geweest, dan had het een volle punt erbij gekregen en zou Yaiba gegniffeld hebben om de score, kinderachtige lul als ie is.

> **weetje • weetje**
> *Veel van het character design is gedaan door de legendarische ex-Capcom medewerker Keiji Inafune, de geestelijke vader van Mega Man en Dead Rising.*

SCORE 59

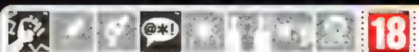
Deze Ninja Gaiden-spin-off begint intens, kleurrijk en hilarisch. Het wordt echter iets te snel eentonig, geforceerd en kinderachtig. Prima spul voor komkommertijd, dus.

SAMUEL



Zo'n acht uur. Vrij standaard voor zo'n snelle, intense game als deze. Je ontgrendelt twee nieuwe moeilijkheidsgraden bij het uitspelen.

8 UREN



BASICS
HACK & SLASH
COMCEPT, SPARK UNLIMITED, TEAM NINJA / TECMO KOEI GAMES
1 SPELER
OUT NOW

SMASH BANDITS

GRATIS

Jan ziet nu al weer behoorlijk op tegen het autorijden in Los Angeles, straks tijdens de E3. Hij vlucht dus maar weg in de gratis game Smash Bandits waar debiel rondscheuren juist de bedoeling is.

Prijs €0,00

Deze acteur rijdt altijd in een auto van hetzelfde merk en dezelfde kleur.
Robert Redford.

Toegegeven; ik ben niet zo'n geweldige chauffeur. Toch rij ik graag... in mijn eigen bolide. Als ik in de auto van een ander moet rijden, voel ik me nooit echt op mijn gemak. Laat staan als ik me in een huurauto (met automaat) in de hel van LA moet begeven... waar iedereen elkaar voortdurend links en rechts inhaalt, constant toetert en elkaar uitscheldt, en het asfalt even grote gaten kent als de begroting van Griekenland.

Ter voorbereiding op die nu al gevreesde rijervaring, kwam Smash Bandits als geroepen.

Arcade

Smash Bandits voor iOS is al ruim een half jaar oud maar door een recente update is de game zoveel groter geworden dat ik het nu een goed moment vond deze arcade racebeuker alsnog onder jullie aandacht te brengen.

Ik hanteer bewust de term 'arcade', want met serieus racen heeft deze rag- en beukgame niks te maken. Smash Bandits deed me denken aan de jaren van de Commodore Amiga, toen topdown racers een gouden periode beleefden. Smash Bandits is kleurrijk, laagdrempelig en fun, en ideaal voor korte sessies tussendoor om effe wat stoom af te blazen.

weetje • weetje

De makers van Smash Bandits hebben al eerder met hetzelfde bijltje gehakt in Smash Cops. Inderdaad, daar speel je de politie die de boeven achtervolgt.

Heerlijke B-film

Zoals de titel al doet vermoeden, ben je een crimineel die graag in een auto plankgast en tegen dingen aan beukt. Dat doe je voor cash en voor 'tv-scores'. Alle actie wordt namelijk uitgezonden en hoe roekelozer je rijdt en hoe meer dingen je kapot beukt (paaltjes, kistjes, stapels dozen), hoe hoger je score.


Deze acteur stopt heel vaak voor nieuwe banden en om te tanken.
Brad Pitstop.

Daarnaast is het zaak om zo ver mogelijk te komen en uit handen van de cops te blijven die als bloedhonden de achtervolging inzetten.

Ondanks de cartoony vormgeving ziet alles er retestrak uit en heb je al snel het idee mee te spelen in een groteske B-film vol explosies, beukende politiewagens en overdreven stunts. Heerlijk.

"Alsof je in een groteske B-film meespeelt, vol explosies, beukende politiewagens en overdreven stunts. Heerlijk."

Uiteraard kun je nieuwe auto's kopen of bestaande upgraden met allerhande gadgets. Zo kun je je wagen(s) van sterkere bepantsering voorzien waardoor je beter kunt beuken, of krijg je de mogelijkheid een oliespoor achter te laten waardoor cops van de weg af glibberen.

Sinds de laatste update is er bovendien nog een compleet nieuwe racemodus bijgekomen waarin je tegen drie andere bandieten racet in 25 verschillende challenges.

Kritiek

De game is free-to-play (duh, anders had ie niet in deze rubriek gestaan) maar kwam oorspronkelijk met een down-time van tien minuten na een aantal races. Je kon dit omzeilen door met ingame chips te betalen die je moest verdienen of met echt geld kon kopen. Hier kwam flink wat kritiek op en dat zit er nu gelukkig niet meer in. Er is reclame voor in de plaats gekomen die je eventueel kunt 'wegkopen'. Maar als je dat niet wil, hoef je helemaal geen geld uit te geven. Alleen het upgraden gaat logischerwijs een stuk sneller als je af en toe een klein bedrag dokt.

Ik heb tot nu toe slechts een enkele keer betaald om de reclames uit te schakelen, maar verder was het heerlijk gratis beuken, racen en genieten geblazen.


Deze acteur rijdt liever in een auto met een open dak.
Leonardo DiCabrio

SCORE 80

Je gaat je absoluut vermaken met Smash Bandits. Het biedt grenzeloos plezier en door de stroom aan updates wordt het spel alleen maar beter.

JAN



Je speelt deze game vermoedelijk in korte sessies van hooguit een uurtje... maar al snel begint het weer te kriebelen.

8 UREN



BASICS
ARCADE RACEGAME
IOS
HUTCH GAMES
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

De afgelopen maand werden er op de redactie weer heel wat interessante spulletjes afgeleverd. Wij gingen deze keer aan de slag met twee headsets en een speakerbar.

STEELSERIES

H WIRELESS GAMING HEADSET

TOEGEGEVEN, DRIEHONDERD EURO VOOR EEN HEADSET IS EEN SMAK GELD, MAAR DAAR KRIJG JE HEEL WAT VOOR TERUG.

De SteelSeries H Wireless Gaming Headset levert een volle 7.1 Dolby Digital virtual surround sound en zit ook nog eens zeer comfortabel.
Technisch is de headset een waar hoogstandje die drie Dolby technologieën ondersteunt: Dolby Digital, Dolby Headphone en Dolby Pro Logic IIx.
Om een stabiele, vertragingsvrije verbinding te garanderen tijdens gamen en films kijken, gebruikt de H Wireless zogenaamde 'fixed-latency' en 'frequency-hopping' technieken. Zo zoekt de headset voortdurend naar de best beschikbare frequentie en dat werkt als een harde tiet. Tijdens gamen en het kijken van films bleef het geluid voortdurend stabiel, helder en krachtig.
Dankzij het bijgeleverde kastje (de transmitter) kun je diverse settings proberen en verfijnen, en dat is al een feestje op zich. Soms ontstaat er pure magie, en dat ondervonden we onder andere met Hitman: Absolution, Thief en Battlefield 4. Met name die laatste laat iedere kogelinslag en afketsende huls glashelder horen. Maar ook de details in Thief zijn hemels en de subtiele geluiden in Hitman klinken eveneens beestachtig mooi door.
De headset is inclusief twee batterijsets die je per setje van een slordige twintig uur draadloos plezier voorzien.
De H Wireless is geschikt voor PC, Mac, PS3, PS4 en Xbox 360 en zonder twijfel het beste dat er momenteel te krijgen is op dit gebied.





€ 299,95


TURTLE BEACH

TITANFALL EARFORCE ATLAS GAMING HEADSET

NA DE COD GELICENSEERDE KOPTELEFOONS, SPRINGT TURTLE BEACH NU OP DE BANDWAGON DIE TITANFALL HEET. EN DUS KOMEN ZE MET DE 'GEBRANDE' ATLAS HEADSET VOOR XBOX ONE, XBOX 360 EN PC.

Met name voor de X1 is er nog niet zo heel veel keuze, al kun je wat ons betreft dan beter voor de EarForce XO Four gaan. Die is namelijk vier à vijf tientjes goedkoper en het enige extraatje van de Titanfall headset (die je overigens ook gewoon op een iPad of een PS4 kunt aansluiten) is de toevoeging van een inline controller, waardoor deze compatible wordt met PC en Xbox 360.
Over het ontwerp kunnen we kort zijn: de Titanfall look & feel is leuk, maar het is zeker niet de meest comfortabele koptelefoon van Turtle Beach. Het stugge frame leidt ertoe dat je 'm niet lekker vlot op en af zet, en zorgt voor onnodige spanning op je hoofd. De ademende, stoffen oorkussens zijn dan wel weer prima.
De geluidskwaliteit is goed maar ook dat hebben we wel eens beter gehoord van de strandschildpad. Met name de bassen klinken te mat.
Daarnaast ondersteunt de headset op dit moment geen surround sound en dat is voor fanatieke shooter players nu juist een must.



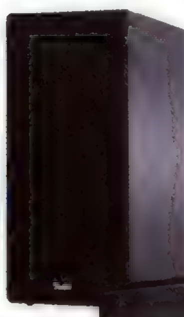
€ 149,- À € 159,-


TEUFEL

TEUFEL CINEBAR 11

DE TEUFEL CINEBAR 11 IS EEN FRAAI ONTWORPEN, UITERMATE SLANKE SPEAKERBAR VOOR ONDER JE TELEVISIE MET DAARBIJ EEN DRAADLOZE SUBWOOFER.

Zelf noemt Teufel dit een 'instapmodel', al kun je discussiëren of je dat met een prijs waar je een PS4 voor koopt wel zo kunt zeggen.
Hoe dan ook, je krijgt zeker waar voor je geld, al had de installatie wel wat makkelijker gekund; we waren best een tijdje bezig voor we alles up & running hadden.
Dankzij NFC (Near Field Communication) maakt de Bluetooth-ontvanger van de Cinebar 11 snel verbinding met smartphones, tablets en notebooks, zodat je allerlei muziekbronnen simpel draadloos kunt afspelen. Handig dus voor Spotify en dergelijke.
Het geluid tijdens films, series en games is prima, zowel hoge, lage als midden tonen komen goed uit de verf. Ook als je het volume vol aan zet, blijft alles keurig in balans.
Net als bijvoorbeeld Bose kan ook deze set surround sound simuleren. Je krijgt dan virtual surround en dat is een acceptabel alternatief voor een echte 5.1. set, al is dat laatste natuurlijk altijd verfijnder.
Toch, als je niet teveel gedoe wil en tegelijkertijd een dik geluid én mooi design wenst, dan ben je met deze Sidebar 11 aan het juiste adres.



€ 399,-


OOK GESPEELD

IS DEZE MAAND LEKKER JAPANS EN GESTOORD

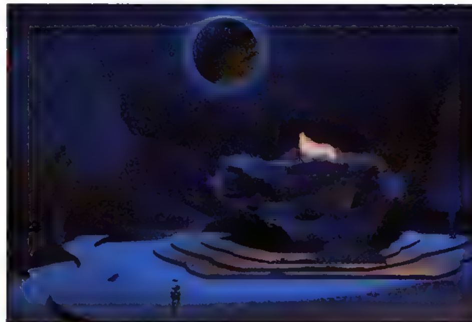
BLADEREND DOOR JAPAN



Titel: Tengami
Platform: iOS
Prijs: € 4,49

Indies zijn doorgaans net zulke eigenwijze nerds als PU-redacteuren. En dat is fijn, want dat leidt tot bijzondere spellen.
De Britse indies van Nyamyam hebben bijvoorbeeld hun Japan-fetisjisme uitgeleefd in een geweldloos puzzelavontuur dat **oogt als het wereldkampioenschap origami**. Met dubbele vingertikken laat je je poppetje over de pagina's van een rijstpapieren pop-up-boek lopen. Op sommige momenten kun je met een strelende beweging een pagina omslaan om het poppetje naar een andere omgeving te brengen.
Dat voelt wonderlijk, net als de mogelijkheid met je vingers de seizoenen te veranderen, en vuurtjes te verslepen.

Helaas mankeert er wel wat aan logica en opbouw van het spel; **beledigend simpele puzzels en nauwelijks te doorgronden opgaven bevinden zich soms letterlijk naast elkaar.** Ook voelt dat bladerend navigeren al snel nodeloos omslachtig, met name wanneer je loopt te dwalen omdat je de oplossing van een nauwelijks te doorgronden opgave niet kunt vinden. Die eigenwijze indies zouden wat





meer aan playtesting moeten doen, dan hadden ze dit soort kreukels kunnen gladstrijken.
Toch hoeven die kreukels voor een geduldige speler geen struikelblokken te zijn. Wie dit Japanse sprookje met het geduldige gemoed van een Japanse theemeester betreedt, zal vooral verwondering ervaren.

OORDEEL:
Bijna helemaal zen.

DE BITCH EN DE HONDSDOLLE NICHT



Titel: The Witch and the Hundred Knight
Platform: PlayStation 3
Prijs: € 54,99

Een van de boss fights in deze game bestaat uit het in elkaar timmeren van de borsten van een gigantische madam van een soort hoerenhuis (de 'Valentine Mansion'). Ze draagt een ooglapje en neemt af en toe een hijs van haar sigaret (uiteraard aan zo'n lange sigarethouder) voordat ze de giftige, roze rook uitblaast in de vorm van een aanval. Na die aanval heb je effe de tijd om op haar twee gigantische, uitpuilende weak points in te hakken.
Mijn huisgenoot zat effe mee te kijken en zei toen hardop: **'Wat de fúck ben ik aan het kijken!?'** Ja, de bazen in deze game variëren van kleurrijk en schattig tot bizar en grotesk, en op sommigen zijn ál die woorden van toepassing. Typisch weer een game van Nippon Ichi, de Japanse developer die de grenzen van het (J)RPG-genre maar al te graag opzoekt.

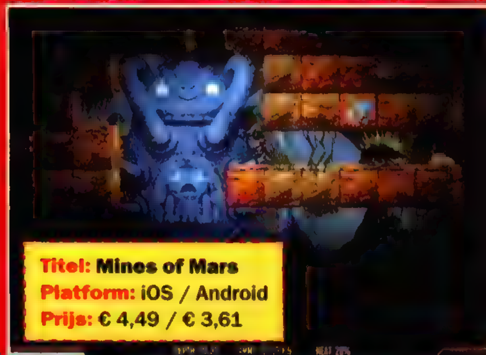


Wat bijzonder is aan The Witch and the Hundred Knight is dat het een poging is om de actie van het hack & slash-genre te combineren met de diepgang en complexiteit van een echte J-RPG. Je bent dus voornamelijk aan het rondlopen en op vijanden aan het meppen, maar **je kunt jezelf op ontelbare manieren levelen, aanpassen, uitbouwen en sterker maken.** Ook kun je quests aannemen van NPC's (en hun huizen leegroven, wat je niet in dank zal worden afgenomen). En dat werkt best goed.
Vooral het aanpasbare combosysteem, waarbij je



zelf kunt kiezen en instellen welke vijf aanvallen elkaar opvolgen in je combo, is erg tof. Je kunt bijvoorbeeld kiezen om drie zwaardaanvallen te doen, vervolgens een brede aanval met je lans uit te voeren en daarna te eindigen met een zware hameraanval. Of wil je misschien eindigen met magie? Prima, dan zet je die vuurbalaanval op de vijfde plek. Je kunt je hele speelstijl zo vertalen naar een Hundred Knight die helemaal bij je past.

HEERLIJK EENZAAM



Titel: Mines of Mars
Platform: iOS / Android
Prijs: € 4,49 / € 3,61



Mines of Mars [illegible] Ook in de mijnen van Mars moet je steeds dieper graven voor het winnen van grondstoffen, die je weer naar het oppervlak moet brengen om betere uitrusting te fabriceren, zodat je nog dieper kunt graven.

Belangrijkste verschil met SteamWorld Dig is dat de ervaring in Mines of Mars wat minder gepolijst is. Het is lastiger en duurt langer om de grondstoffen te verzamelen die je verder helpen, bijvoorbeeld. Dat is niet meteen een slecht punt. Het geeft sowieso een prettig gevoel van verloren eenzaamheid om willekeurig te graven naar onbekende diepten. Dat gevoel wordt versterkt doordat die ervaring in Mines of Mars wat rauwer en minder gestroomlijnd is.

Tel daarbij de [illegible], en het spel krijgt toch weer zijn eigen sfeertje. Kloon of niet, deze honderden keren 'neer en op' had ik niet willen missen.

SCORE:



Het plezier van de game werd voor mij echter behoorlijk verpest door de Giga Calories-meter, wat een omslachtige versie is van een timer. Je hebt in elk level dus een constante tijdlimiet, die je gelukkig kunt aanvullen met bepaalde items maar wel continu voor onnodige stress zorgt. Meestal zijn dit soort restricties toegevoegd aan games om ze leuker, spannender of evenwichtiger te maken, maar hier snap ik echt niet wat die shit nou precies toevoegt.

Ook slaat het verhaal werkelijk nergens op. Normaal maakt dat me geen reet uit, maar de game bevat zoveel tekst en cutscenes dat het de gameplay in de weg zit. **The Witch and the Hundred Knight is echter allesbehalve een slechte game; hij is gewoon moeilijk te begrijpen.** Het is een uiterst uniek en excentriek product en daar hou ik wel van. Maar die timer... nee, daar kan ik me maar moeilijk overheen zetten.

SCORE 68

GEESTIGE GLORK



Titel: Glorkian Warrior: Trials Of Glork
Platform: iOS
Prijs: € 2,69



Voor gamers die al wat langer meegaan, is het niet heel erg moeilijk om te zien waar de makers achter Glorkian Warrior: Trials of Glork de spreekwoordelijke mosterd vandaan halen. **De game doet direct denken aan het simpele maar oh zo verslavende arcadehal-spelletje Galaga.** Net als in die klassieker navigeer je van links naar rechts door het beeld (en vice versa) en schiet je op aanhoudende stromen vijanden in alle vormen, maten en kleurtjes.

Echter, in plaats van dat je nu een ruimteschip bestuurt, controleer je de antiheld uit de titel: een onzekere, drieogige Glork-alien die gelukkig nog een rugzak om zijn smalle schoudertjes heeft hangen die dienst doet als proppenschieter.

Al schietend en ontwijkend - door koddig heen en weer te rennen en te springen - vergaar je power-ups waardoor je wapens steeds beter worden. **Sneller kogels uitspuwen, een grote mid-air explosie of een driedubbele laserstraal** en je vijanden hebben opeens niet zo veel meer te vertellen. Daarnaast verzamel je crackers en daarmee unlock je van alles en nog wat. Op deze manier kun je bestaande wapens upgraden, meer health scoren, volstrekt kolderieke wapens bemachtigen, uiterlijke opsmuk vrijspelen of een comicbook bij elkaar knallen.

Trials of Glork is niet alleen geestig, gevarieerd en goed uitgevoerd, het is ook nog eens gezegend met verschillende control set-ups en goofy graphics. De grafische stijl **oogt als een combinatie tussen Family Guy en Beavis & Butt-head** en de felle kleuren werken (zeker als de actie aangenaam hectisch wordt) bijna hypnotiserend. Neem daarbij de coole geluidseffecten - kinderstemmen die je nieuwe wapens aankondigen - en het mag duidelijk zijn; Trials of Glork is jouw 269 eurocenten zeker waard.

SCORE:



VERNIETIGING OP VIER POTEN



[illegible] Goat Simulator is de beste geitensimulator van het moment! Alles aan de game is hilarisch, van de doodmelige muziekjes tot de oneindige hoeveelheid glitches die je in je gezicht gesmeten krijgt.

Er is verbazingwekkend veel te doen in het minuscule dorpje, maar nadat je tien keer met een jetpack op je rug een tankstation op hebt geblazen, is het ook wel klaar.

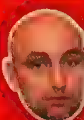


Lees meer: pu.nl/GoatSimulatorReview

VERSPREIDER VAN HET LICHT



Titel: God of Light
Platform: iOS
Prijs: € 1,79



Uitdagende puzzels met spiegels en lichtstralen... we vinden ze in menig action-adventure, van Zelda tot Uncharted. God of Light gebruikt dit simpele idee als hoofdthema en laat jou je licht schijnen over 75 puzzels. 'Je' is dit in geval [illegible]

Voordat je bij deze levensbron aanbeland bent, dien je je lichtstralen in de juiste volgorde op spiegels te schijnen zodat deze vervolgens richting andere spiegels reflecteren. De crux zit hem in het feit dat je eerst in het donker de spiegels moet vinden om ze vervolgens te herpositioneren om de baan van het licht in... uhm... in de juiste banen te leiden. Kom je niet verder, dan zijn er gelukkig nog vuurvliegjes die je al spelend oppikt of met IRL knaken aanschaft als je echt vast komt te zitten in de diepe duisternis. De vuurvliegjes geven je hints over waar je licht op te steken.

Volgens goed puzzel-gebruik is het voltooien van het level pas het begin. [illegible]

[illegible]

Je begint in het donkere niets en wanneer je het level voltooid hebt, toont de tot dan toe in duisternis gehulde wereld zich aan je in al zijn groene, Moeder Natuur-achtige, cartooneske rijkdom. Je zou er bijna emotioneel van worden...

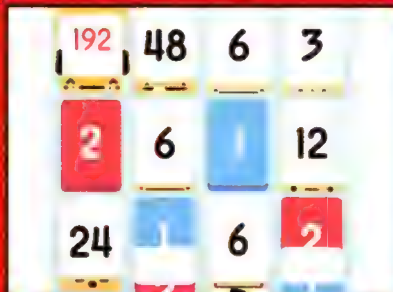
SCORE:



3 MAAL 3 IS 9, IEDER ZINGT Z'N EIGEN LIED



Titel: Threes!
Platform: iOS, Android
Prijs: € 1,79 (iOS) / € 1,42 (Android)



Ik ben bang dat Threes wel eens mijn nieuwe Wordfeud kan gaan worden. Het lijkt op het eerste oog een heel simpel spelletje... maar het zit [illegible]

Je begint op een bord van vier bij vier met verschillende steentjes/blokjes met daarop het nummer 1 (een blauwe steen), 2 (een rode steen) of 3 (een witte steen). Het gaat er vervolgens om, zeer kort door de bocht, combinaties van drie of een veelvoud van drie te vormen door horizontaal of verticaal te schuiven.
Bij iedere zet/schuif komt er echter een nieuw steentje bij, dus je moet goed blijven combineren, anders raakt het bord vol en is het game over. Al spelend ontdek je dat het allemaal een stuk ingenieuzer in elkaar steekt dan het in eerste instantie lijkt, en merk je dat je echt [illegible]

De game kent goddank geen timer en gunt je alle tijd, al roepen gekke stemmetjes op een gegeven moment wel dat je moet opschieten. Die stemmetjes geven de game sowieso een unieke vibe, net als de hippe muziek. Het lijkt net of de blokken tot leven komen en of ze iedere in-elkaar-schuif actie van je goedkeuren en becommentariëren. Threes! is [illegible] Driewerf hoera!

SCORE:

3333?

25 SECONDEN REVIEW





Titel: 10 Second Ninja
Platform: PC
Prijs: € 7,99

Alle nazi-robots moeten dood. Binnen tien seconden. Dat is geen kunst. Je ninja is met zijn dubbele sprong, zwaard en werpsterren goed genoeg uitgerust om elk van de veertig levels binnen de tien seconden te halen. Alleen: dan heb je dan nog maar één van de mogelijke drie sterren gescoord. Terwijl dit spel aan alle kanten verleidt om de volle drie sterren te halen. **En dus probeer je het nog een keer. En nog een keer.** Je komt tot de conclusie dat het onmogelijk is, en geeft het op.
Totdat je een inval krijgt, en het nog een keer probeert. Net zo vaak tot de flexibele en uiterst efficiënte manier waarop je door het level beweegt wél kunst genoemd mag worden en YOU GOT ALL THE STARS! in beeld verschijnt. **Een orgastische golf van voldoening trekt door je gepijnigde brein.** Wanneer je ooit eens wat tijd in Super Meat Boy hebt gestoken, weet je wat ik bedoel.

SCORE:

IGOTTACATCHEMALL



Titel: Monster Legacy
Platform: iOS
Prijs: Gratis/Free-to-Play



Pokémon. Dit is gewoon Pokémon. Een kuttere versie van Pokémon, dat wel. De namen van de monsters bestaan uit slechtere woordgrapjes ('Gorrilem', wow) en begin me niet over het design van die beesten, want dat is vaak om te huilen. Dat ook het ontwerp van de wereld een stuk minder inventief is en de combat tig malen simpeler dan die van die ultradiepe monster-franchise van Nintendo, zal eveneens niemand verbazen.

Maar het is Pokémon, op je iPhone/iPod/iPad, en het is helemaal gratis. (Tenzij je zo stom bent om bijvoorbeeld 8 euro uit te geven aan in-game valuta, maar daar ga ik nu effe niet van uit.) **Als Monster Legacy één ding goed doet, dan is het laten zien hoe fijn het zou zijn om Pokémon gewoon op je telefoon te hebben.** En er zijn mensen die de diepgang van die reeks juist niet kunnen waarderen: hen boeit het verschil tussen IV's en EV's totaal niet en zij willen gewoon leuk monstertjes vangen en vuur laten spugen, enzo. Monster Legacy is een ideale game voor hen. Voor mij is het echter alsof ik op zo'n goedkoop Brick Game-apparaatje van de Blokker zit te kutten terwijl ik ook gewoon Tetris Attack kan spelen.

OORDEEL:
Eigenlijk had de game gewoon Paupermon moeten heten.

JAPANSE SCHOOLMEISJES MISBRUIKEN 3D



Titel: Senran Kagura Burst
Platform: 3DS
Prijs: € 44,99



Mijn vriendin zegt dat ik een ongezonde fascinatie voor Japanse schoolmeisjes heb, maar dat blijf ik stellig ontkennen. Volgens mij is dat namelijk ook helemaal niet zo, hoewel ik toch wel een tijdje ongezond gefascineerd was door Senran Kagura Burst. En ja, ik moet toegeven dat dit komt door de dames in de hoofdrol, want dit zijn toch de meest schattige popjes die ik in tijden in een game ben tegengekomen... Schattige popjes met ENORME [illegible], dat wel, dus het is maar net wat je aandoenlijk vindt.

Verrassend genoeg zijn de tien verschillende shinobi ninja-chicks in deze game aardig goed... ehm, uitgevleesde characters, elk met een of meerdere overdreven karaktereigenschappen waar

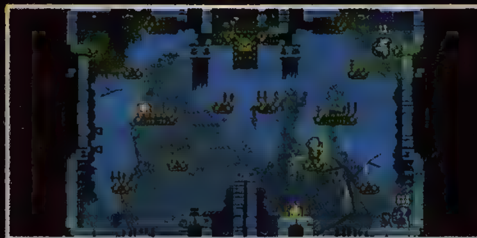
SMASH BROS. MET PIJLEN

GOLD AWARD



Titel: Towerfall Ascension
Platform: PC / PS4
Prijs: € 13,99

Towerfall had ik al een tijdje in het vizier. Maar ja, het was een Ouya-exclusive. En ik heb geen Ouya, noch het verlangen zo'n gek ding te kopen. Gelukkig is de exclusiviteits-deal met Ouya inmiddels verstreken, en is Towerfall nu in verbeterde en uitgebreidere vorm - met subtitel Ascension - verschenen voor PC en PS4. Dat is **goed nieuws voor mensen die hun vrienden wel eens met pijlen willen bekogelen.**



Towerfall Ascension is een arena-platformspel waarin je met twee tot vier spelers elkaar probeert te doden door op elkaar te springen of elkaar met pijlen te beschieten. Omdat de hoeveelheid pijlen beperkt is, moet je geschoten pijlen oprapen om je munitie aan te vullen. Als je over een superieur reactievermogen (of heel veel mazzel) beschikt, kun je pijlen die in je richting komen ook opvangen. **Net als bij Smash Bros. verlopen potjes snel en furieus**, en zeker met vier spelers in een vervormende arena, gecombineerd met een paar geactiveerde power-ups, is de chaos soms nauwelijks te overzien. Net als bij Smash Bros. is er met mazzel, thrash talk, sneaky afwachten en paniekerige reacties (mijn persoonlijke speelstijl) veel te bereiken, maar komen vaardige en strategisch strijdende spelers (sommige van mijn vrienden) uiteindelijk wel als winnaars uit de strijd.



Dat ik twee keer de vergelijking met Smash Bros. maakte, is geen toeval. Net als dat vechtspel zit Towerfall vol magische momenten, miniverhaaltjes die uit het conflict met vrienden ontstaan. Zoals daarnet, toen ik plots achter mijn vriend landde en 'hahaaaa!' zei, maar mijn pijlen op waren.
Op een of andere manier moedigt Towerfall Ascension aan om ook buiten de arena te strijden met botsingen tussen controllers, schouderduwen en elleboogstoten. Dat soort dingen werkt natuurlijk alleen als je met je tegenstanders in dezelfde fysieke ruimte verkeert, wat het ontbreken van een onlinestand begrijpelijk maakt - al blijft het een gemis.
Het is in elk geval te hopen dat Towerfall Ascension ook snel naar Wii U, PS3, Xbox 360 en Xbox One komt, want **dit soort furieuze fun met vrienden gun ik iedereen.**

SCORE 92



door je op een gegeven moment het gevoel hebt ze een beetje te kennen. En mocht je onvermijdelijk enigszins verliefd worden op de met stuiterende lichaamsdelen gezegende trutjes, dan zijn er **genoeg kleertjes, erotische foto's en andere unlockables om ongepast lang door gehypnotiseerd te blijven.** Eerst goed om je heen kijken of je moeder of een chick waarbij je kans denkt te hebben niet op je scherm kan kijken, voordat je Patrick de perverseling gaat uithangen.

Jammer alleen dat de sidescrolling beat 'em up gameplay waarmee je alle extra's moet verzamelen, uiterst simplistisch en repetitief is. Het is rammen als een autist met OCD door velden vol tegenstanders, waarbij je er af en toe een special move uit smijt om zo 3D titties in je gezicht geduwd te krijgen.
Sure, **[illegible]**, maar als je geen pervers bot in je lichaam hebt, dan zullen de glimmende, verende boobies en booties al snel niet meer grappig zijn en blijft er weinig over. Maar hey, dit zou wel eens de tweede keer sinds de aanschaf van je 3DS kunnen zijn dat je de 3D-Slider helemaal openzet...

OORDEEL:



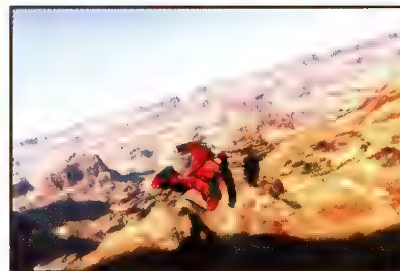
KINECT-TOPPER KOMT UIT DE LUCHT VALLEN



Titel: Skydive: Proximity Flight
Platform: PS3 / Xbox 360 + Kinect
Prijs: € 6,99

Geachte heer Van der Meulen,
Onlangs was u in mijn praktijk, waarbij u aangaf last te hebben van fobieën. Allereerst hoogtevrees. Om met uw eigen woorden te spreken, 'wordt u al dizzy wanneer u op een keukentrapje staat'. Niets vreemds, een bekend fenomeen.
Minder doorsnee is echter uw angst voor de Xbox Kinect: 'Als mijn vriendin weer eens voor de TV staat te trappelen en springen, gaat het mij duizelen.' Een medisch raadsel. Toch, ik denk nu een passend medicijn te hebben. Een paardenmiddel uit Duitsland: freefallgame Skydive: Proximity Flight!

Toegegeven: aanvankelijk was ik sceptisch. De ontwikkelaars achter dit downloadspelletje staan immers niet direct te boek als wonderdokters. Maar één blik op de fotorealistisch vormgegeven sneeuwvlaktes van Zwitserland, de imponerende Grand Canyon-rotsmassa of **de pittoresk groene Apennijnen**, en ook hoogtevrees-patiënten willen nog maar één ding: er met een noodvaart doorheen suizen! Toch nog terughoudend? Nodig dan max drie vrienden uit en stap gezamenlijk over de drempel. U heeft hopelijk toch geen sociale fobie?



Meest opmerkelijke aan Skydive is evenwel de therapeutische werking van Kinect. Ja, deze game is op PS3 en 360 ook met de controller speelbaar, maar dan is het te makkelijk en vervaagt de immersie. Kinect daarentegen werkt verrassend accuraat en pikt bewegingen (vaart maken, afremmen, stunts) nauwkeurig op. En u zult merken: waar u eerst nog veilig hoog over de omgeving scheerde, neemt u steeds meer risico's. **U voelt zich vrij.** U geniet. Het moment dat u weet dat uw fobieën verleden tijd zijn...

Met vriendelijke groet,
Dr. O. Plichter

P.S. kijkt u uit voor eventuele duizelingen naar aanleiding van mijn factuur?

SCORE:

 +  = 

CHECK DIT EN WORD LID!

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP PU EN ONTVANG GRATIS EEN

TRITTON AX 180 GAMING HEADSET

T.W.V. €79,99



+



De Tritton AX 180 Gaming Headset is speciaal ontwikkeld voor PS3 en Xbox 360, maar ook geschikt voor PS4, PC en MAC.

De gebalanceerde speakers leveren een top stereogeluid terwijl de verwisselbare microfoon zorgt voor superieure voice-communicatie. De handige inline audio-controller bevat onafhankelijke voice en game geluidscontrole, zodat je je teamleden altijd en overal duidelijk kunt horen.

Analoge verbindingen zorgen ervoor dat de AX 180 gebruikt kan worden op de Wii, en dankzij het aanpasbare snoer van de AX 180 kun je hem bijvoorbeeld ook aansluiten op je iPhone of MP3-speler.

PU ABONNEES DIE HUN ABO WILLEN VERLENGEN, KUNNEN OOK PROFITEREN VAN DEZE ACTIE

WORD NU LID EN ONTVANG VOOR € 51,50

12 X POWER UNLIMITED

EN DE TRITTON AX 180 GAMING HEADSET T.W.V. € 79,99!*

SURF SNEL NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN, WANT OP = OP!

POWER UNLIMITED **PU.NL/ABONNEREN**

* Wij berekenen € 7,50 bezorgkosten

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

De bedenker van de Oculus Rift is schatrijk geworden. Hoe luidt zijn toepasselijke naam?

A) Palmer Luckey
B) Fernando Fortunato
C) Bertus Bofkont

2

Wouter was in Parijs. De stad van...

A) Arrogante knoflookvreters waar je je hond nog vanaf zou trekken
B) De romantiek
C) Herpes, syfilis, druipers, aids en Boursin.

3

Volgens Jurjen is de fightergame JoJo's Bizarre Adventure in Japan minstens zo populair als...?

A) Gedragen tienerslipjes
B) Het verzamelen van aarsharen langer dan 10 centimeter
C) Het uitknijpen van genitale wratten

4

Welke uitdrukking bezigt Graddus in zijn 'verzamel-verhaal'?

A) Zwangere vrouwen ruiken naar Noorse garnalen
B) Minder gameverzamelaars? Gaan we regelen
C) Jaloerse visite is de kers op de taart

5

Hoe wordt Alie van PU.nl in dit nummer genoemd?

A) Alie in Wonderland
B) Alie B.
C) Ons eigen frisse windje

6

Welk programma werd ooit gepresenteerd door Graddus Glitter?

A) De Allerslechtste Gamer van Nederland
B) Achievementhoer Zoekt Vrouw
C) Help mijn man is camper

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP
DE COLLECTORS EDITION VAN
DIABLO III*
+
DE COLLECTORS EDITION VAN
DIABLO III: REAPER OF SOULS*

*Beide geschikt voor zowel PC als Mac



PU 246 LIGT OP 20 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- PRIJKT ER EEN ICONISCHE LEGENDE OP DE COVER VAN DE NIEUWE PU. WIE ZOU HET ZIJN? SPANNUUUND!
- KIJKT JAN RECHT IN HET GEZICHT VAN OORLOG.
- HEBBEN WE EEN EXCLUSIEFJE ROND THE WITCHER 3!
- BOUWT JURJEN ZICH EEN BREUK MET ALLE LEGO VIDEOGAMES VAN DE AFGELOPEN TWINTIG JAAR.
- DRENTELEN WOUTER & JAN HAND IN HAND DOOR MIDDLE-EARTH.
- PRATEN GRADDUS EN TJEERD JE HELEMAAL BIJ IN DE GROTE WK SPECIAL, EXTRA LEUK VOOR NÍET-VOETBAL LIEFHEBBERS...
- VLIEGT JAN VAN OOST NAAR WEST-BERLIJN EN WORDT HIJ NIET TERUGGEFLOTEN EN OOK NIET NEERGESCHOTEN.
- LAAT CODEMASTERS EINDELIJK WEER EENS HAAR MOTOREN BRULLEN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

WANHOPIGE POGINGEN VAN EEN OOIT GEVIERDE POSEUR

Vorige maand werd Jan voor het eerst in zijn lange carrière door Graddus onttroond als 'Poseur van de Maand'. En afgaand op de foto's die we deze maand van Jan binnen kregen, vrezen we dat er een abrupt einde is gekomen aan zijn alleenheerschappij.

Aan alles is te zien dat hier sprake is van een wanhoopsoffensief. We missen dynamiek, originaliteit, verrassing, passie, humor... al die dingen die tot voor kort nog zo vanzelfsprekend aanwezig waren in de pics van onze hoofdredacteur.

We hopen op een spoedige comeback, maar uit onderstaande foto's is wel af te leiden dat Jan uit een heel, heel diep dal zal moeten komen.





5 REDENEN OM BLIJ TE ZIJN MET DE LAUNCH VAN DE XBOX ONE IN SEPTEMBER

1. Je hebt nu alle tijd om een PlayStation 4 te kopen.
2. Nu kun je eindelijk echt naar buiten in de zomer.
3. Tegen die tijd hebben ze meer dan één goede exclusieve game beschikbaar... toch?
4. Je kunt nog een half jaar normaal omgaan met je vriendin.
5. Ach, je moet gewoon altijd blij zijn...



GRADDUS SPAART ZE ALLEMAAL!

Belofte maakt schuld. Graddus heeft alle games uit z'n verzameling geteld en het was toch wel lullig geweest als ie dat helemaal voor niks had gedaan. Daarom bij deze de actuele stand van Graddus z'n gamecollectie.

NES-games: 20 stuks
SNES-games: 30 stuks
Nintendo 64-games: 249 stuks (alle PAL-games ooit)
GameCube-games: 20 stuks
Wii-games: 20 stuks
Wii U-games: 10 stuks
Game Boy-games: 20 stuks
(3)DS-games: 30 stuks
PlayStation 1-games: 20 stuks
PlayStation 2-games: 30 stuks
PlayStation 3-games: 30 stuks
Xbox-games: 20 stuks
Xbox 360-games: 150 stuks
Xbox One-games: 10 stuks
PC-games: 50 stuks

Als we goed kijken, zien we op de foto ook nog enkele films, zoals bijvoorbeeld de verzamelbox 'Flodder & Flodder in Amerika', waarmee Graddus maar weer eens bevestigt de koning van de wansmaak te zijn.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

LEZERSFOTO VAN DE MAAND

Altijd leuk als een lezer ons een fototje stuurt met de PU die wordt gelezen in een bijzondere setting. Hadden we vorige maand een PU-lezende Captain America, deze keer is het Michel Klaver die zijn vriendin de PU laat lezen op zijn vette Kawasaki. Wat ons betreft maken we er een vaste rubriek van. Dus: maak een geinige foto waar de Power Unlimited op staat en stuur die naar Redactie@powerunlimited.nl.
Suggesties: je vriendin naakt onder de douche met de PU, bungeejumpend met de PU in je hand, jij, die Geert Wilders een knal voor z'n kop geeft met een opgerolde PU enz. enz.



LUL VAN DE MAAND

Waar deze foto van Graddus precies gemaakt is, is ons even ontschoten, maar dat doet er ook niet toe. Het gaat namelijk niet om Graddus of het event waar hij uithing, maar om de pretzel die hij hier in z'n hand heeft. Want als je goed kijkt, zie je dat onze Graddus z'n tanden zet in een uiterst zeldzame 'dubbele lul pretzel', een exemplaar dat op een veiling al gauw enkele honderden euro's oplevert.
Graddus had natuurlijk weer niks in de gaten, en dus hebben we nu een foto waarop in één shot, drie lullen staan.



THRILLER VAN DE MAAND

De thriller van de maand vond plaats tijdens het wereldkampioenschap Call of Duty: Ghosts in Los Angeles. En niet omdat de wedstrijden zo spannend waren, maar omdat er zes aardbevingen in één weekend plaatsvonden.
Maar elk nadeel heb zijn voordeel: Jan en Tjeerd zijn na een avond doorzakken nog nooit zo snel nuchter geworden.



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- 14% September een mooie maand vinden om de Xbox One te launchen... in 2013.
- 9% Nachtmerries hebben over je kleine zusje die Facebook checkt met een Oculus Rift op.
- 11% Met al die blessures opeens een stuk minder zin in FIFA World Cup 2014 hebben.
- 12% Trots zijn op Jan die, mocht Thief niet goed genoeg verkopen, aangegeven heeft dan alle overgebleven exemplaren zelf op te kopen.
- 9% Twee Nederlandse producten een dikke acht kunnen geven. Wilders zou trots op ons zijn... en da's niet wederzijds.
- 13% Verbaasd zijn over het feit dat de Xbox One hier niet uit is en overal in de winkels ligt, terwijl de PS4 wel uit is, maar nergens te vinden is.
- 14% In LA zien hoe we Call of Duty zouden moeten spelen.
- 8% Nu al koppijn krijgen van al die Virtual Reality games die we straks moeten gaan testen.
- 10% Meer redacteuren naar het buitenland zien gaan, dan er hier bleven. Ed had net zo goed in Starbucks Schiphol kunnen gaan zitten. Is de koffie nog beter ook.

MEEST BIZARRE VAKANTIE VAN DE MAAND



Oplettende lezers weten dat Ed één keer per jaar een weekje in een vakantiehuisje gaat zitten met een stapel goede boeken en het op een lezen zet. En dat is eigenlijk best wel vreemd. Is een vakantie immers niet bedoeld om afstand te nemen van je werk? En Ed's werk is het lezen van onze (briljante) teksten. Is toch een beetje als een prostituee die thuis... Nou ja, je weet wel.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER



ED REIKT TOT GROTE HOOGTEN

Florian was deze maand op wintersport in Oostenrijk en natuurlijk ging ook zijn lievelings T-shirt mee.
"Het shirt is net effe wat dikker dan een gewoon T-shirt, dus ik hoefde zelfs boven de boomgrens m'n ski-jack niet aan!", sprak Floor enthousiast. "En behalve een enkeling die dacht dat ik een shirt met de afbeelding van de Zimbabwaanse dictator Mugabe aanhad, waren de reacties zeer positief. Ik wist het; Oostenrijkers hebben smaak."



BOFKONT VAN DE MAAND

Wouter houdt van science fiction, survival horror, aliens en Veendam. En wat doe je dan als Sega? Dan zet je de release-datum van de game Alien Isolation precies op zijn verjaardag, 7 oktober.
Nu alleen Veendam nog in het spel verwerken en de Gold Award van Wouter is een zekerheidje.



FRAMEDROP JORDI PETERS







